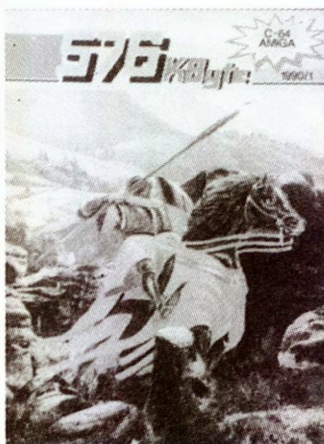
576 KByte

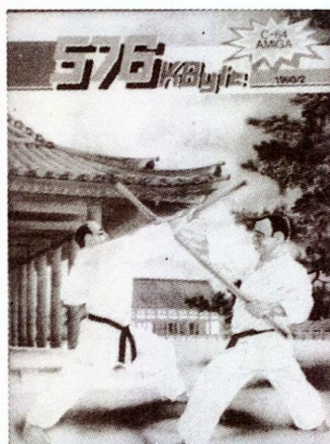
C–64 AMIGA

1991/7–8





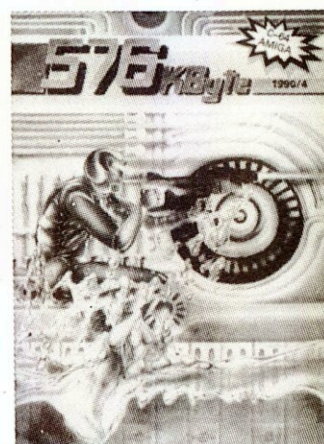
1990/1



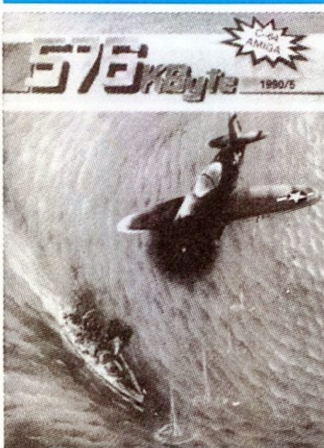
1990/2



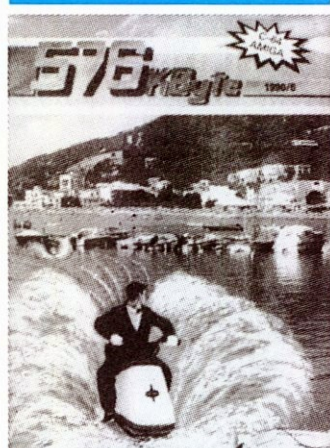
1990/3



1990/4



1990/5



1990/6



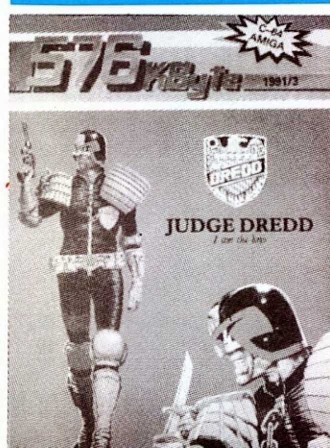
1990/7



1991/1



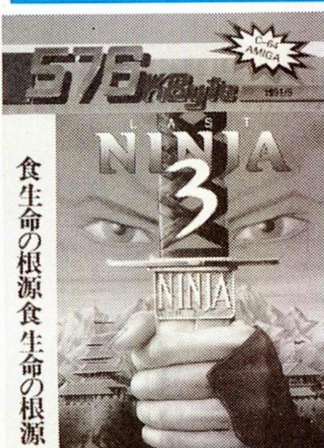
1991/2



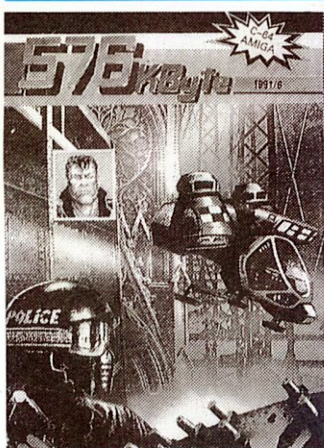
1991/3



1991/4



1991/5



1991/6

Az 576 Kbyte korábbi számai kedvezményesen megvásárolhatók!
Aki az 1990-ben megjelent valamennyi számát (7) megrendeli, kedvezményesen **400,–Ft-ért** megküldjük.
Az 1990-ben megjelent egyes számok is kedvezményesen **65,–Ft-ért** megvásárolhatók.
Kérjük megrendelőinket, hogy a pénz befizetését igazoló postai szelvény hátoldalán tüntessék fel a kért példányok sorszámát.
Ez esetben postafordultával küldjük a kért lapokat.

Kedves vásárlónk!

Aki visszamenőleg vásárol az 1990-ben megjelent 576 KByte számaiból kedvezményt kap.
Az 1991-ben megjelent számokra a kedvezmény nem vonatkozik.
Azok ára példányonként 79,– Ft.

Postacím: **COMGAME GMK** 1389 Budapest Pf. 132.

TARTALOM

576 KByte

1991/7-8. SZÁM

Felelős szerkesztő: Balogh Zsolt
Helyettes szerkesztő: Martin
Kiadja a COMGAME Gmk
1026 Budapest, Fillér u. 47/b.
Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132.
Terjeszti a Magyar Posta
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk)
1389 Budapest Pf. 132.
A címlapon: Hero quest

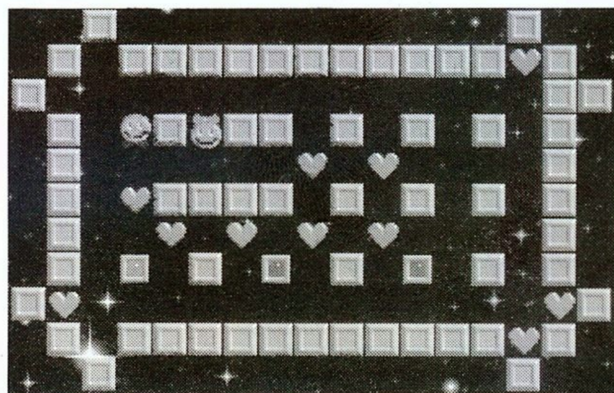
ISSN 0865–8226
Zrínyi Nyomda 91.2514/7-8-66-22
Felelős vezető: Grasselly István vezérigazgató



CENTURION (9. oldal)

Hunyjuk be a szemünket, és képzeljük magunk elé az ókori Rómát. A várost négyszáz éve alapították, és a századok során virágzó központtá fejlődött. A lakosok egyre nagyobb gazdagságot és még több rabszolgát akarnak. Ezt pedig csak új területek elfoglalásával lehet elérni. A helytartók Róma egyik légiójának élére egy nagyon tehetséges fiatal tisztet állítanak. Most pedig kapcsoljuk be a gépet, és segítsünk ennek a tisztnek meghódítani az ismert világot.

BETRAYAL (5. oldal)



POWER (18. oldal)

A barna golyóbis szerelmes lett. Se lát, se hall. Szemei előtt rózsaszín köd lebeg, s egyetlen célja, hogy mihamarabb eljusson kedveséhez. Persze az imádott hölgy, mint minden jó mesében, először próbára szeretné tenni lovagját. Ezért szívének darabkáit szétszórja a hozzá vezető úton, s megkéri az úriembert, szedje össze ezeket.

HERO QUEST (20. oldal)

SWORD & GALLEONS (35. oldal)

HILL STREET BLUES (55. oldal)

• A legújabb Cadaver data disc címe CADAVER-THE PAY OFF. A lemez négy új pályát tartalmaz, kb. 200 szobával (Amiga).

• A LUCASFILM legújabb sikervárományos munkájának főszereplője ismét Indiana Jones lesz! A játék címe: INDY AND THE LOST CITY OF ATLANTIS.

A programból egy arcade adventure és egy akcióváltozat is készül (Amiga).

• A NOVAGEN géniusz programozójának, Paul Woakes-nek, aki többek között a Mercenary és a Damocles mögött is állt, új munkája készül, ENCOUNTER címmel. Stílusát tekintve a játék „szupergyors 3D arcade akció harc szimulátor" (Amiga).

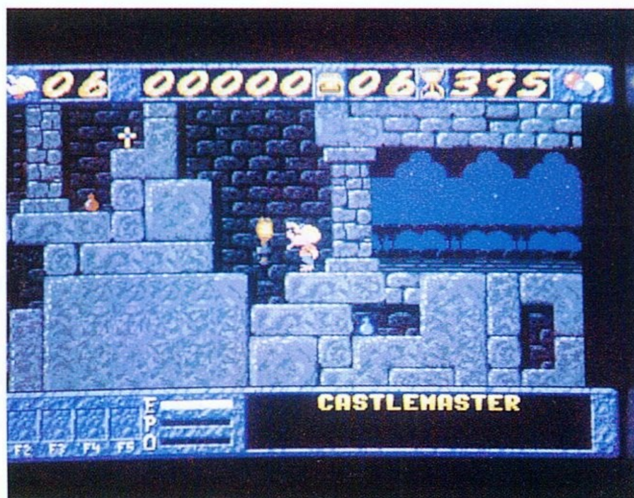
Hírek

Tombol a nyár, ez az az időszak, amikor minden normális ember elpakolja a számítógépét és valami érdekesebb elfoglaltság után néz. Aki mégis inkább a bezárkózást választja, az böngéssze át színes hírcsokrunkat, hogy tudja, mire számítson az év hátralevő részében.

• A PALACE SOFTWARE összeállt a Francia MICROIDS csoporttal, és két új játékot kívánnak piacra dobni. A SWAP egy logikai, a SLIDERS pedig egy arcade játék lesz, mely leginkább az ősrégi Marble Madness-hez fog hasonlítani (Amiga).

• Nyugaton új rajzfilm/képregény őrület tombol, melynek főszereplő CAPTAIN PLANET és barátai. Az átírás jogát a MINDSCAPE szerezte meg (Amiga, C64).

• A MINDSCAPE 4D sorozatának következő tagja a 4D SPORTS TENNIS lesz. Az Olasz SIMULMONDO cég szintén készít egy új tenisz játékot, de ennek címe egyelőre ismeretlen (Amiga).



A PP HAMMER című játék a Rick Dangerous kedvelőknek készül a DEMONWARE jóvoltából, képünk az előzeteséről készült (Amiga).



Rövidesen kijön a brilliáns MYTH Amiga verziója. A grafikájáról mellékelt fotónk alapján képet alkothatnak olvasóink. Az egyetlen fontos változtatás, hogy a baseball kabátos főhős helyett egy hosszú hajú barbárt irányíthatunk (Amiga).

• Az EMPIRE legújabb Taito játéktermi gép átirata a VOLFIED lesz (Amiga), C64).

• A GREMLIN egy a Sim City-hez hasonló játékot készít, az UTÓPIA-t. A sztori a holdon játszódik (Amiga).

• Bombahír! Készül a PRINCE OF PERSIA 2 (Amiga).

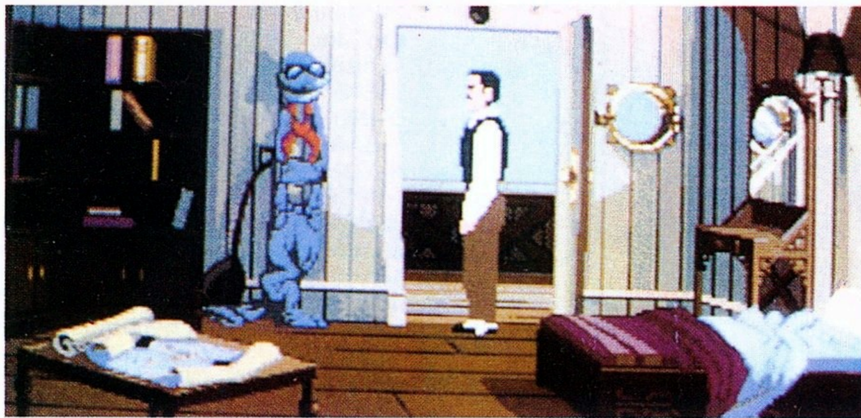
• A THALION egy utasszállító gép szimulátort készít, AIRBUS 323 címmel (Amiga).

• Az ACCOLADE egy nagyon érdekes, nyomozós játékot készít, a CONSPIRACY: THE DEADLOCK FILE-t. A program grafikáját többek között New York 350 digitalizált képe alkotja (Amiga).

• A mászkálós játékok kedvelőinek készül a HAWK EXECUTIONER-je (Amiga).



A SIERRA Space Quest sorozatának legújabb tagja a fantasztikus grafikájú SPACE QUEST IV. Képünk a PC verzióról készült.



Már alig várjuk, hogy megérkezzen a legújabb DELPHINE produkció, a CRUISE FOR A CORPSE. Addig is ízelítőnek itt egy preview fotó (Amiga).

- A MILLENIUM legújabb játéka egy csúcs grafikájú shoot „em up lesz, a TENTACLE (Amiga).
- Az ausztrál PHANTER GAMES egy jövőben játszódó RPG-t készít, az ALIEN DRUG LORDS-t (Amiga).
- Szintén RPG lesz a furcsa nevű THE MINDBENDING ALIENS FROM HYPERSPACE, amely leginkább az Ultima sorozat tagjaira hasonlít majd (Amiga).
- Az OOPS UP című játék eddig csak Amigára létezett, de nemsokára az C64-es tulajdonosok is kipróbálhatják (C64).
- A Baseball kedvelő játékosok rövidesen rátehetik a kezüket a DOMARK RBI 2-jére (C64, Amiga).

FOTÓ: C–64





FOTÓ: AMIGA

Gyilkosság a motelban

Crime Time

Egy átmulatott éjszaka után ismeretlen szállodai szobában ébredünk. Roger barátunk társaságában. Az ajtón izgatottan dörömbölnek, s a látogatóktól hamarosan megtudjuk, hogy az éjszaka a motelban gyilkosság történt, elkövetésével pedig bennünket vádolnak. Persze a züllött éjszakán történtekből semmire sem emlékszünk, és nincs alibink sem. Ezért még a rendőrség megérkezése előtt ki kell derítenünk, mi is történt valójában.

Ezzel a történettel kezdődik a Starbyte legújabb játéka, melyben óriási bajba kerülünk, és ha nem dolgozunk elég gyorsan és körültekintően, hamar a börtönben találjuk magunkat. Onnan pedig nincs visszaút. A szálló legtöbb vendége kedves, segítőkész, de akadnak olyanok is akik minden próbálkozásunkat meg szeretnék gátolni.

A játék során a kép felső részében mindig azt a helyiséget látjuk, amerre éppen járunk, alul pedig az irányításhoz szükséges ikonokat találjuk. Bal oldalon az iránytűn azok az irányok világosak, amerre ebből a helyiségből továbbmehetünk. Persze ez nem jelenti azt, hogy a megadott irányokban lévő ajtókat nyitva is találjuk. Az egyes szobákban a középen felsorolt tevékenységek közül választhatunk. Egyes tevékenységeknél egy vagy két tárgyat is meg kell jelölnünk. Ezek vagy a szobában lévő tárgyak, emberek (jobb középen), vagy a nálunk lévő eszközök (jobb alul) lehetnek.

Examine ...: A kiválasztott tárgyat vagy személyt vizsgálhatjuk meg.

Use ... on ...: Egy tárgyat tudunk valamire felhasználni.

Activate ...: Valamilyen készülék bekapcsolását jelenti.

Take ...: Egy tárgy felvétele. Ehhez legtöbbször a tulajdonos engedélye is kell.

Open ...: Ajtó, zár kinyitása.

Close ...: Ajtó bezárása.

Talk to ...: A szobában található emberekkel beszélgethetünk el.

Show ... ...: Valamelyik tárgyat megmutathatjuk a szobában levő személynek. Erre ő elmondja mindazt, amit erről a tárgyról tud.

A játék állását az F1 billentyű lenyomása után lemezen, az F3-mal pedig a memóriában tárolhatjuk, illetve tölthetjük vissza.

Ismerkedjünk meg tehát az összes vendéggel, vizsgáljunk meg minden tárgyat, és szedjük össze mindazt ami mozdítható. A feladat megoldása nem egyszerű, de remélem sikerülni fog, hiszen a börtönkoszt ártalmas az egészségre.

Temesvári Tibor

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	89	79
ZENE	83	75
JÁTSZHATÓSÁG	93	90
Összesen:	95	93

Aki rendszeres olvasója újságunknak, az gyakran találkozhatott már különböző utalásokkal, melyek a „Japán stílusra” vonatkoztak. Kevesebben vannak sajnos azok, akik pontosan értenék, milyen is az.



Big in Japan...

Gem'X

Most a DEMONWARE jóvoltából egy olyan játékkal ismerkedhetünk meg, ami két okból is „tök” japán: az egyik a benne szereplő hölgyek grafikája, a másik a program stílusa. Az utóbbihoz tudni kell, hogy Japánban a játéktermekben hetente jelennek meg a különböző csúcs logikai gépek, melyekből csak édeskevés jut el Európába.

A játék első látásra a Tetris, a Turn-It és a Puzznic keveréke, de mégis eredeti ötleten alapul, s merem állítani, hogy bármelyik társánál sokkal jobb! Feladatunk az, hogy a különböző köveket okosan átforgatva létrehozzuk a gép által adott állás tükörképét.

A képernyő három fő részből áll. Felül, a bal oldalon látható a játékos(ok) pontszáma és az, hogy melyik szint (A-B-C-D...) hanyas pályáján vagyunk. A jobb oldalon egy klassz hölgyike bámul ránk, aki grimaszokat vágva és nagyokat rikkantva kommentálja ügyködésünket, a pálya teljesítése esetén „Jeee”-vel, bénázáskor „Sorry”-val stb. Egyébként különösebb funkciója nincs. Középen, egymás alatt 4 ikon látható. A legfelső az adott pályán rendelkezésre álló lépések/„forgások” számát mutatja. A második azt, hogy hányszor hibázhatunk még vagy hány továbblépésünk van (tehát egy továbblépés egy hibának számít). Továbbléptetni egy pályát akkor érdemes, ha nagyon nem boldogulunk vele, vagy ha elrontottuk, ez a „RETURN” megnyomásával lehetséges. Alatta látható, hogy hány pályát kell még megoldanunk ahhoz, hogy egy új szintre léphessünk. Legalul van az időnk.

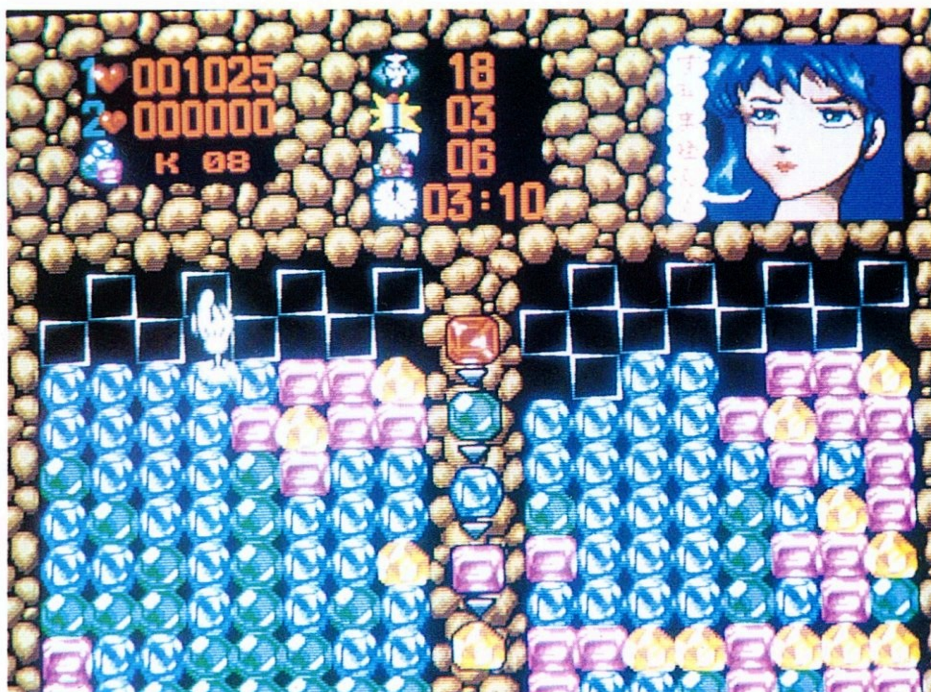
A főszerepet a két nagy, jobb és bal oldali négyzetháló kapja. A játékosé a bal, a gépé a jobb oldal. A bal oldalon álló köveket a kurzorral rájuk mutatva, majd a tűz gombot nyomva tudjuk átforgatni. Hogy melyik színből mi lesz, az a két ablak között látható, sorrendbe rakott 5 kő mutatja. Az alapszabály: ha egy követ kiválasztunk, az a színsorrendben nem egyet, hanem kettőt ugrik tovább, a körülötte állók viszont csak egyet. Tehát a piros átforgatva kék lesz, a zöld rózsaszín stb. Példának okáért: van egy zöld kő, négy oldalról rózsaszínekkel körülvéve. A zöldet ha átforgatjuk, abból rózsaszín lesz, a körülötte állókból pedig sárga. Az átszíneződés csak egy irányú, tehát ha sárga követ változtatunk, az eltűnik. Ilyenkor az összes kő, amely felette volt, Tetris-szerűen eggyel lejjebb esik. Ezt a nehezebb pályákon ki kell használnunk, hiszen néha egy csomó követ el kell tűntetnünk ahhoz, hogy sikerrel járjunk.

Jótanácsként annyit, hogy minden pályán a köveket alulról felfelé kezdjük vizsgálni, és ahol különbséget látunk, ott kezdjünk el okoskodni. A játék egy szokatlan jelszó-rendszert használ. Minden szint megoldása után egy kódot kapunk, melyet nem külön opcióval, hanem a kezdő képernyőn, „vakon” kell begépelnünk. Segítségül itt az első néhány szint kódja:

B–EARTHIAN	C–KENICHI
D–INOKUMA	E–BURAI
F–BADMAN	G–NETWORK
H–YOKOHAMA	K–TURRICAN

A GEM'X első próbálkozásra egy kicsit bonyolultnak tűnhet, de aki rájön minden csínjára-bínjára, az sokáig nem fogja abbahagyni. Nagyon jó, hogy az egymás után következő szintek nemcsak amiatt nehezebbek, hogy gyorsabban fogy az időnk, hanem tényleg egyre nyakatekertebb módon kell őket megoldani. A program grafikája látványos, hanghatásai élvezetesek. Azt hiszem addig, amíg valaki végig nem csinálja a százakárhány pályát, nem fogja megunni!

Martin



FOTÓ: AMIGA

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	83	80
ZENE	90	83
JÁTSZHATÓSÁG	92	93
Összesen:	91	88

Várjuk azoknak a programozóknak a jelentkezését,
akik már kész játékprogrammal, vagy esetleg tervvel rendelkeznek.
Kedvező feltételekkel bel-, vagy külföldi forgalmazásra átvesszük.
Jelentkezni a szerkesztőség címén
vagy telefonján lehet.



„Harc a hatalomért"

BETRAYAL

A program bejelentkezésekor egy menü jelenik meg, itt határozhatjuk meg a játékosok számát, a nehézségi fokot stb.

– Select players: itt kell kiválasztani, hogy a négy lovag (színek szerint: kék, sárga, vörös, fehér) melyikét játssza az ember (Human), melyikét a számítógép (Computer).

– Select ranks: a játékosok rangját lehet megadni, minél nagyobb, annál több pénze, települése, csapata van kezdéskor. Legkisebb a lovag (knight), legnagyobb a herceg (duke).

– Auto human fight y/n: az akciórészt lehet ki-be kapcsolgatni (ha NO-ra állítottunk, akkor van az akció-rész bekapcsolva).

– Auto computer fight y/n: ha NO-ra állítottuk, láthatjuk az ellenséges földesurak csatáit is.

– Computer think screen y/n: NO-ra kapcsolva láthatjuk az ellenfél lépéseit, viszont, ha YES-re állítottuk, csak egy szépen megrajzolt képben gyönyörködhetünk.

Az utóbbi időben kevés igazán jó, mutatós stratégiai játék jelent meg a számítógépes piacon. E kevés program közül figyelmet érdemel a Betrayal, mely a középkor világába kalauzol el bennünket, ahol egy elégedetlen földesúr szerepében kell a királyt és a püspököt lemondatni, hogy végül mi legyünk az ország korlátlan és egyedüli urai.

– Sound on/of: hang ki/be.

– Start game: játék elkezdése.

A játékot nem kevesebb, mint 10 (!) különböző képernyőről irányíthatjuk, bár ezeknek egy része csak információs ablak. A 10 képernyő között az F1–F10 gombokkal válogathatunk.

F1 – A királyi udvar, itt az udvaroncok arányát láthatjuk (az udvaroncok ruhájának színe utal hovatartozásukra). A képernyő tetején lévő kis lapon a kémeink (spy) és bérgyilkosaink (assassins) száma látható. Lehetőleg legyen pár belőlük, a későbbiekben fontos szerep jut nekik.

F2 – A püspöki udvar, erre ugyanaz vonatkozik, mint a királyi udvarra.

F3 – Jelenlegi helyzetünkről ad tájékoztatást; a képernyő tetején falvaink vannak jelölve (towns), alatta kézműveseink, parasztjaink, katonáink, Trolljaink – száma. A lap alján láthatók: vagyonunk, bűnjeleink valamelyik földesúr (evidence) és befizetett adóink (taxes levied). A képernyő legalján az idő múlását jelzi a gép. Egy év 12 teliholdból áll, ezek jobbról-balra fogynak. Amikor az összes telihold elfogy, vége az évnek, ha eddig nem fizettük be adóinkat (minden település után egyet), a király és a püspök kirúgja az összes udvaroncunkat.

F4 – Térkép. Hosszabb kommentár nem szükséges; a falvak mellett lobogó zászlók az illető falu hovatartozását jelölik, a színes pajzsok pedig a földesurak körülbelüli tartózkodási helyét. Azért csak a körülbelüli helyüket, mert csak az a város van jelölve, ahol legutoljára voltak. (Ezért vigyázzunk, mert borzasztó könnyen eltévedhetünk.)

F5 – A királyi palota, a játék egyik legfontosabb helyszíne. Egy könyvet lapozgatva kaphatunk új opciókat. Ezt az opciót csak akkor használhatjuk, ha a térkép közepén lévő palota előtt állunk.

– Recruit spy or an assassin: kémeket és bérgyilkosokat fogadhatunk fel, darabjuk 5 ezüst. Figyelem (!) sosem lehet több kémünk vagy bérgyilkosunk, mint udvaroncunk. A bérgyilkosokkal az ellenséges földesurak udvaroncait lehet megöletni, a kémekkel pedig a bűnjeleket (evidence) tudjuk ellopni.

– Acquire evidence in circulation: a forgalomban lévő bűnjeleket megvenni illetve ellopni (ha van kémünk). A bűnjelekből egy kollekció 5 ezüst (tehát az ablakban 4 bűnjel jelenik meg, akkor is 5 ezüst, ha 1, akkor is, /, tehát, érdemesebb a tolvajlást választani (spy). Ilyenkor 3 eset fordulhat elő:

a) tolvajlás sikeres (espionage succes full),

b) tolvajlás sikertelen (espionage failed),

c) elkapták a kémet (spy caught) – egyébként nincs semmi komolyabb következménye.

– Accuse another player of treason: az egyik ellenséges lovagot perbe foghatjuk hazaárulásért. Először válasszuk ki az állítólagos hazaárulót (accused), majd megjelenik egy lap. A lapon balról jobbra látható a vádló, a szemtanú és a vádlott. A gép által irányított lovag automatikusan kirakja a vádlott bűnjeleit, az általunk irányított lovag erre csak akkor hajlandó, ha a kék téglalappal kiválasztjuk a vádlottat és nyomogatjuk a tűzgombot (ha több lovagot is irányítjuk, a joy lefelé nyomogatásával válthatunk). Amennyiben senkinél sem volt a bevádolt földesúrra jellemző (színben) bűnjel, nem történik semmi; ha volt bűnjel, a vádlott annyi udvaroncot veszít, ahány bűnjelet megmutattunk.

– Assasinate an opposition courtier: egy ellenséges földesúr udvaroncának megggyilkoltatása (természetesen csak akkor, ha már van bérgyilkosunk). A gyilkosság mindig sikerül, de néha rájönnek, hogy mi állunk az ügy hátterében, ilyenkor egy „Unfortunality..." kezdetű üzenetet kapunk. Szerencsére legtöbbször nem derül ki semmi, így az ügy nemsokára elcsitul (opposition assasinated.) Fontos: minden bérgyilkos csak egy (!) gyilkosságot követhet el, azután automatikusan eltűnik.

– Present taxes to the king: az adók beszolgáltatása a királynak. Csak akkor használjuk ezt az opciót, ha már biztosan nálunk van az összes adó, mivel, ha túl keveset fizettünk, a király ideges lesz és kirúgja pár udvaroncunkat. Mindig annyi adót kell fizetni, ahány falvunk van! Igyekezzünk időben az összes adónkat befizetni, ha lehet, többször is, mivel ilyenkor a király jutalomból ad pár udvaroncot.

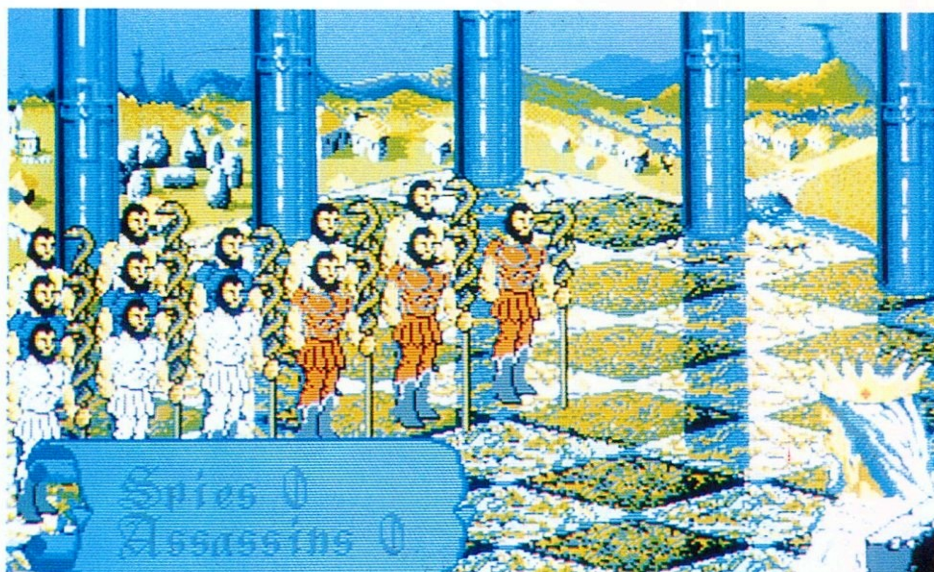
– Depose the king: a király megdöntése. Csak akkor használhatjuk, ha már nagyon sok, kb. 10–14 udvaroncunk van, s az ellenséges földesuraknak jóval kevesebb. Mielőtt még megpróbáljuk a hatalmat magunkhoz ragadni, nevezzük meg és semmisítsük meg az összes bűnjelünket, mert, ha akár egy is akad a mi színünkkel, kísérletünk kudarcba fullad. Siker esetén ezentúl a királyi udvar fölött a mi zászlónk fog lengedezni, bár a többi játékos mindent meg fog tenni „leszedése" érdekében.

– Destroy any evidence held: nálunk lévő bűnjelet megsemmisíteni. A saját bűnjeleinket igyekezzünk minél hamarabb eltüntetni, csak így nyerhetjük meg a játékot. Más bűnjelét őrizzük meg, ha netalán az illető földesúr meg akarná dönteni a királyt, mi majd befűtünk neki, vagy rögtön távolíttattassuk el pár udvaroncát.

– Request the king to denounce player: megkérjük a királyt, ítéljen el egy másik földesurat. A kérést kétféle úton lehet a király elé tárni; megvesztegetéssel (bribe) vagy egyenesen megmondjuk, hogy ítélje el az egyik riválisunkat (honesty).

Egyébként minden más megegyezik az „Accause another player of treason" pontban leírtakkal, csak itt a király a vádló. Nagyon ritkán szoktam használni ezt az opciót, mert a király szinte mindig elutasítja a kérésünket.

F6 – püspöki udvar, ugyanaz vonatkozik ide, amit a királyi udvarról írtam, csak néhány lényegtelen pontban tér el attól. Az ellenséges földesurakat nem hazaárulásért (treason), hanem eretnekségért (heresty) lehet perbefogni. A játékot akkor nyertük meg, ha már a királyt is, a püspököt is lemondattuk, s mindkettőjük udvara fölött a mi zászlónk leng.



FOTÓ: AMIGA

F7 – Betakarítás. Csak akkor használhatjuk, ha éppen az egyik falvunkban tartózkodunk. Elrendelhetjük az aktuális falu környékén lévő településeken a betakarítást. A képernyőn két lap jelenik meg: a felsőn kiválaszthatjuk, hogy akarjuk-e (y/n) az adott településen a betakarítást, az alsó lapon pedig az adott faluban lévő parasztok, kézművesek számát és a váltságdíjat láthatjuk.

„Y"-t választva egy folyamatosan görgethető lapon az aktuális falu adatait szemlélhetjük meg.

– Yield value: a betakarítás értéke, tehát a parasztok és kézművesek által produkált pénz. A településnek ebből kell fizetnie adóit és parasztjait, kézműveseit, katonáit is ebből az összegből kell fenntartania. Minél nagyobb a falu lakossága, annál több pénzt produkál, de fenntartása is jóval drágább.

– Taxes are: előbb a királyi, azután a püspöki adó összege. Az egyenlőségjel utáni szám mutatja a befizetendő adót. Minél nagyobb a falu lakossága, annál több adót kell fizetnie.

– Levy taxes y/n: az adókat fizethetjük be. Fontos: az adót egy adott településen akár többször is befizethetjük, így mindegy, hogy 8 településen egyenként hajtjuk be az adónkat, vagy egy faluban egyszerre az összeset.

– Maintain population y/n: „Y"-t választva fenntarthatjuk a lakosságot változatlan számban, ha van ehhez elég pénzünk. Mivel az adók befizetése után valószínűleg nincs, gyakran csökkenteni kell a falu populációját, vagy saját pénzünkből áldozunk. „N"-t választva meg lehet változtatni a parasztok, kézművesek, katonák számát. A „was" mutatja mennyi volt eddig, a „less" csökkenti, a „more" pedig növeli az aktuális kaszt létszámát. A „Yield va-

lue" mutatja a város anyagi helyzetét, ha Ø, akkor csak saját pénzünkön vetetünk embereket.

– Population management y/n: a kiadott utasításainkat érvényesíthetjük (y) illetve törölhetjük (n).

– Decrase/increas tyranny: a zsarnokság mértékét csökkenthetjük/növelhetjük. Én ugyan a váltogatásával nem sok különbséget észleltem, de hátha valaki ezt a rejtélyt is megoldja.

– Lower/raise toll: a vám csökkentése/növelése. Ha van vám és egy ellenséges lovag balszerencséjére a faluba keveredik, csak a vám kifizetésével tud továbbmenni, különben háborúznia kell. Mivel a gép irányította lovag csak akkor lép be falvainkba, ha hódítani akar, nyugodtan lehet maximumon.

F8 – A játék speciális kényelmi opciói és az input-output menü. Load previous game: kimentett játékállást tölthetünk vissza. Save current game: az aktuális játékállás kimentése egy formázott lemezre.

Battle training: a játék akció részét, a harcot gyakorolhatjuk.

F9 – Lovaglás, így tudunk a falvak között közlekedni. Sajnos a birodalmat behálózó utak elég kacskaringósak, néha szinte labirintusszerűek. A közlekedés úgy történik, hogy a joyt arra húzzuk, amerre menni szeretnénk, amennyiben van arra út, lovagunk elvágtat, ha nincs: háború vagy béke (war or toll). A háborút választva egy kis akciórész következik.

Háború: a képernyő két részre van osztva, felül látható az általunk irányított ember, alatta pedig a számítógép irányította harcosunk. Ezek egyszerre küzdenek az ellenféllel. Ha a kép alján látható emberfejek elfogynak, elvesztettük a csatát, ha az ellenfél fejei fogynak el, megnyertük.

Kétféle harcos lehet:

1. Ember; erősségi sorrendben: kardforgató, buzogányos, fejszés.

2. Troll, hatalmas kőbaltájával vág rendet az ellenfél soraiban. Mindig a Troll a legutolsó ember, halálakor még hatalmas tömegével agyonnyomja legyőzőjét.

Csatában, ha támadunk, mindig a bal oldalon harcolunk, védekezéskor mindig a jobb oldalon. Kalandozásaink során néha találkozhatunk az ellenséges lovagokkal, ilyenkor szintén választhatunk háború és béke között. Néha összefuthatunk barbár hordákkal is, ekkor két lehetőség fordulhat elő:

1. A barbárok szó nélkül ránkrontanak – egyébként ez elég ritka.

2. Választhatunk: megvesztegetés vagy háború (bribe or war) közül. Lehetőleg fizessük le őket egy 10 ezüst körüli összeggel, ilyenkor kb. 3 harcosuk átáll hozzánk s többet nem háborgatnak. Ha túl keveset ajánlottunk, azonnal támadnak, s ezentúl gyakran rajtunkütnek a vadonban és ellopják kb. a pénzünk felét. A legyőzött lovag mindig a győztes legközelebbi falujába kerül.

Onnan csak váltságdíj fizetésével (pay ransem) vagy szökéssel (escape) szabadulhat ki. A váltságdíj néha pofátlanul magas, a szökés kockázatos, mert legtöbbször elfognak (caught by guards). A fogságba esett földesúr nem tud mozogni, az előbbi lehetőségeket a tűzgomb lenyomásával kaphatja meg. Néha mi is foglyul ejthetünk ellenséges lovagokat, ekkor a tűzgomb megnyomására a következő lehetőségeket kapjuk. (Goalers options).

– Release prisonier: elengedjük a foglyot. Ne nagyon használjuk, mert a lovag hála helyett jön a következő sereggel.

Ransom prisonier: váltságdíjat lehet kérni a fogolytól (minél többet). Banish prisonier to Badlands: száműzni a foglyot a Kopár-vidékre. Ez a legjobb megoldás, mire kikeveredik a fogoly erről a nagyon idegesítő helyről (a Kopár-vidék tulajdonképpen labirintus), addigra már majdnem vége az évnek.

Banish prisonier to court: a fogoly száműzése a királyi palotába. Ne alkalmazzuk, a fogoly hamar visszatalál.

Egyik falunkba érve a tűzgomb kétszeri megnyomása után megjelenik a csapatelosztó menü.

Reastribute militia: harcosainkat tudjuk a faluban hagyni, illetve a település védőit seregünkbe besorozni.

Collect: a falu egyik védőjét sorozhatjuk be.

Drop: egyik harcosunkat hátrahagyhatjuk az aktuális település védelmére.

F10 – Falvaink státuszát nézhetjük végig, különösebb magyarázat nem szükséges.

Azt hiszem, a játék kezeléséről elég ennyi. A grafika szépen megrajzolt, színezett; az animáció kiemelkedő (a ló vágtázása, a könyv lapozása, a gyilkosság). A hangra se panaszkodhatunk. A játék egyetlen negatívuma viszonylagos bonyolultsága, nagyon könnyen el lehet tévedni. Én személy szerint kicsit ideges voltam, mikor 1 napi játék után sem tudtam, mi a cél.

Mindenesetre egy biztos: Aki végig akarja játszani, az készüljön föl egy-két idegtépő délutánra.

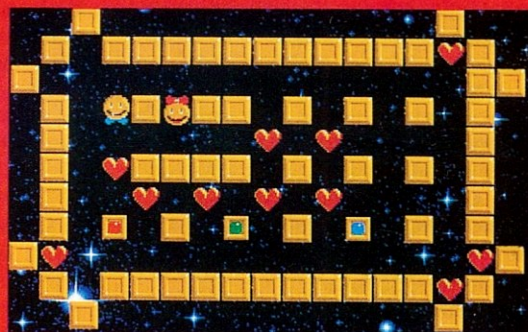
Tóth János

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	82	49
ZENE	70	52
JÁTSZHATÓSÁG	91	80
Összesen:	78	62



FOTÓ: AMIGA

A barna golyóbis szerelmes lett. Se lát, se hall. Szemei előtt rózsaszín köd lebeg, s egyetlen célja, hogy mihamarabb eljusson kedveséhez. Persze az imádott hölgy, mint minden jó mesében, először próbára szeretné tenni lovagját. Ezért szívének darabkáit szétszórja a hozzá vezető úton, s megkéri az úriembert, szedje össze ezeket.







Power

Ennyi tehát a feladat, s a megvalósítás sem sokkal bonyolultabb. Ha emberünket elindítjuk valamelyik irányba, az meg sem áll a szemközti falig (hiába, a szerelem teljesen elvette az eszét). A happy endet csak az egyre bonyolultabb pályák késleltetik.

Akiknek pedig a hölgy feladata szimpatikusabb, saját pályákat tervezhetnek a program editorában. Itt a T billentyűvel lehet a szint teljesítéséhez szükséges időt beállítani, a + és – gombokkal pedig a szintek között válogathatunk. S-sel menteni, L-lel pedig betölteni tudjuk az útvesztőket.

Temesvári Tibor

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	85	88
ZENE	73	59
JÁTSZHATÓSÁG	93	95
Összesen:	91	91

Hunyjuk be a szemünket, és képzeljük magunk elé az ókori Rómát. A várost négyszáz éve alapították, és a századok során virágzó központtá fejlődött. A lakosok egyre nagyobb gazdagságot és még több rabszolgát akarnak. Ezt pedig csak új területek elfoglalásával lehet elérni. A helytartók Róma egyik légiójának élére egy nagyon tehetséges fiatal tisztet állítanak. Most pedig kapcsoljuk be a gépet, és segítsünk ennek a tisztnek meghódítani az ismert világot.



FOTÓ: AMIGA

Defender of Rome

Centurion

A világ jelenleg Európából, Afrika északi partvidékéből és Ázsia keleti részéből áll. Ezeket a területeket láthatjuk a képernyőn országokra, provinciákra osztva. A már meghódított földjeinket kék határok veszik körül. A játék kezdetén alacsony rangunk miatt csak egyetlen gyalogos légiónk van, de amint nagyobb területeket hódítunk, s előrébb lépünk a szamárlétrán, egyre több lovas-, majd konzuli sereget toborozhatunk. Légióink a térképen kék, az ellenfél csapatai pedig piros katonák formájában jelennek meg.

A térképen a területek között kurzorunk segítségével válogathatunk. Ha idegen kézen lévő földet jelölünk ki, csak az ország nevét tudjuk meg. Saját provinciáinknál viszont egy menü, egy a területre jellemző kép és rengeteg információ jelenik meg. Itt a következőket olvashatjuk:

People are... a provinciában élő emberek viselkedése. Helyzetünk akkor a legjobb, ha a nép elégedett (Content). A lázadókkal (Rebellious) viszont sok csetepatéba keveredhetünk, és még a területről is elkergetnek, ha nem nyugtatjuk meg a kedélyeket.

Status: a provincia státusza lehet szövetséges (Ally) vagy megszállt (Occupied).

Tribute: az országra kivetett adó mértéke.

Manpower: a seregek toborzása és feltöltése esetén behívható emberek száma.

Courage: az itt élő emberek bátorsága.

Rank: a római seregben elért rangunk.

Talents: az előző évben befolyt adó az adott provinciában.

Legalul a játék nehézségi szintje olvasható.

A menü segítségével irányíthatjuk seregeinket, és itt végezhetjük el a terület igazgatásához szükséges teendőket is:

Legions

E pont kiválasztásakor egy újabb menübe jutunk. A kép felső részében a provinciában állomásozó légiók adatait olvashatjuk. Ezek sorban: a sereg típusa, gyalogosok és lovasok száma, a sereg bátorsága és az utolsó, még nem teljesített parancs. Minden seregnek egy évben csak egy parancsot adhatunk, melyet az év végén hajtanak majd végre. A kiadott parancsokat megváltoztatni már nem lehet. Egy seregnek a következő utasításokat adhatjuk ki:

Raise Legion

Új légió felállítása. Ehhez a parancshoz több dologra is szükségünk van. A legfontosabb a magas rangfokozat, hiszen minden rangnál korlátozva van az irányítható seregek száma és erőssége. Természetesen szükségünk lesz még pénzre és behívható katonákra (Manpower) is. Ha minden együtt van, rangunktól függően maximum három sereg közül választhatunk. A leggyengébb a csak gyalogosokból álló csapat (Infantry), utána jönnek a lovasok (Cavalry). A konzuli sereg már 6000 gyalogosból és 600 lovasból állhat. Az új légió azonnal kap egy nevet és egy vezért is, akinek rátermettsége döntően befolyásolhatja a csaták kimenetelét.

Strengthen Legion

A csatákban elesett harcosainkat pótolhatjuk a provincia lakosaiból toborozva.

Move Legion

Légiónkat a szomszédos provinciák egyikébe küldhetjük át. Ezt a pontot kijelölve visszatérünk a térképhez, ahol a sereg úticélját kell kiválasztanunk. Amennyiben még idegen területre lépünk, először az ország jelenlegi uralkodójával találkozunk. Itt választhatunk, hogy milyen taktikával veszünk részt a tárgyaláson. A beszélgetés során szövetséget ajánlhatunk fel, lehetünk diplomatikusak vagy agresszívek. Erőlködéseink ellenére azonban ezek a tárgyalások általában háborúval végződnek, hiszen a többi uralkodó nem kedveli a rómaiak képét. Ezért érdemes az új területekre erős sereget küldeni.

Upgrade Legion

Előléptetésünk után légióink erejét, fokozatát ebben a pontban növelhetjük.

Legion List

A legutolsó pontot választva összes légiónk adatait nézhetjük végig.

Plunder

Lehetőségünk van a provinciák kifosztására. Ez nagyon gyors pénzszerzési lehetőség, de csak ritkán alkalmazzuk, hiszen egyrészt a tartományban semmi értékes nem marad jó ideig, másrészt a lakosok is lázadozni kezdenek! Ha a fosztogatás elég sikeres, érdemes utána rögtön valamilyen cirkuszjátékot rendezni az országban. Ez egy kicsit megnyugtatja az embereket, és nem is viszi el az összes megszerzett pénzünket.

Tribute

A provinciára kivetett sarc mértékét állíthatjuk be ebben a pontban. Öt fokozat közül választhatunk, a felmentéstől (Exempt this providence) a teljes kizsákmányolásig (Bleed them dry). Az adó mértékével szintén a lakosok közérzetét befolyásolhatjuk és persze kincstárunk bevételét növelhetjük.

Hold Games

Egy idő után a tartományok lakosai unatkozni vagy lázadozni kezdenek (ezekről általában figyelmeztetést is kapunk). Mivel mindkét tevékenység veszélyezteti a birodalom létét, ezek ellen valamit tennünk kell. Erre a betegségre pedig az egyik legjobb orvosság a cirkuszi játékok rendezése. Minden tartományban évente csak egy ilyen látványosságot tarthatunk. Igaz, ezek a játékok elég sok pénzt visznek el, de ha jól alkalmazzuk őket, a befektetés megtérül. A tartományokban négy különböző versenyszám közül választhatunk. Ezeket nem látjuk a képernyőn, de hatásukat már a következő évben a tömegek közérzetén érzékelhetjük.

Rómának mint a birodalom központjának természetesen kiváltságos helyzete van, s az itt rendezett kétféle versenyen mi is részt vehetünk.

Gladiator Show

A Colosseum épülete zsúfolásig megtelt, hiszen nagy látványosság várható. A hatalmas közönséget pedig nekünk kell minél jobban szórakoztatnunk. Válasszuk ki tehát legjobb gladiátorunkat és egy megfelelő ellenfelet (minden név alatt az eddigi győzelmek száma látszik). Mindkét gladiátort a küzdelem megkezdése előtt edzőtáborba küldhetjük, ahol remek képességeiket továbbfejleszthetik. Ha ellenfélnek valamilyen vadállatot választottunk, dönthetünk, hogy kiéhezve vagy jóllakottan küldjük a porondra. A harc közben alul a két fél pillanatnyi erejét, felül pedig a közönség lelkesedését láthatjuk. A verseny során célunk nemcsak az ellenfél legyőzése, hanem az is, hogy minél nagyobb közönségsikert érjünk el. Ezért nem törekedhetünk biztonságos győzelemre, hanem kockáztatnunk kell. A show akkor ér véget, ha valamelyik küzdőnek minden ereje elfogyott. Ekkor hüvelykujjunk felmutatásával döntenünk kell, hogy a vesztes életben maradjon-e. Ez az ítélet jelentősen befolyásolja a nézők végső véleményét a küzdelemről.

Racing Chariots

A kocsiversenyeken négy induló vesz részt. Először választanunk kell, milyen kocsival akarunk indulni. A három típus súlyban különbözik egymástól, s ez verseny közben a kocsi irányíthatóságát és végsebességét határozza meg.

Ezután fogadhatunk saját győzelmünkre (Bet). Itt 10 talentumonként növelhetjük, illetve csökkenthetjük a tétet. A maximális összeg 100 talentum. Alul a győzelmünk esetén kifizetendő összeg arányát láthatjuk.

Ha még nem vagyunk elég magabiztosak, esélyeinket külső segítségek bevonásával is fokozhatjuk (Skulduggery). A legegyszerűbb módszer, ha megvesztegetjük ellenfeleinket (Bribe Opponent). Ezt a pontot választva mindig egy hajtót tudunk lefizetni, ezért ha biztosra akarunk menni, háromszor alkalmazzuk ezt a lehetőséget. Másik szervezkedésünk sem sokkal sportszerűbb, ekkor ugyanis egy híres orvost kérünk fel, hogy lovaink számára biztosítsa a maximális erőnlétet (Híre Physician). A dopping ugyanannyiba kerül, mint mindhárom ellenfelünk megvesztegetése. Végül utolsó reményünk az istenek segítsége lehet (Invoke Gods). Ekkor a Vesta-szűzek templomának átutalt adománya hatására a papok biztosítanak bennünket az égiek támogatásáról.

Verseny közben kocsinkat felülről látjuk. Alul a zöld csík a pillanatnyi sebességünket, a piros jel pedig a maximálisat jelzi. Középen egy rúdon aranyhalak mutatják a hátralévő körök számát. Felül a teljes pálya rajzán követhetjük nyomon a többi hajtót. A lovak irányítása nagyon egyszerű. Csak arra kell figyelnünk, hogy kanyarban kicsit lassítsunk, különben a kocsi szétesik, és a megvadult lovak körbevonszolnak a pályán. Sajnos a lefizetett versenyzők nem mindig tartják be a megállapodást, ezért egy kicsit igyekeznünk is kell.

Build Fleet

Hajóhadat csak a tengerparti provinciákban építhetünk. A hajókra két okból is szükségünk lehet. Egyrészt a lázadó seregek gyakran tengerre szállnak, és ezeket a hadakat csak a vízen győzhetjük le. Másrészt egyes országokba, például Nagy-Britanniába is, csak hajókon juthatunk el. Ha a provincia parjai mellett már állomásozik flottánk, ebben a pontban tudjuk a hajóhadat kibővíteni, megerősíteni, különben pedig egy újat hozunk létre. Flottánkat három különböző hajótípusból állíthatjuk össze. (Mindegyik típusból vehetünk többet is.) Egy igazán erős flottához sok pénz kell, hiszen több tucat hajóra és egy újabb seregre lesz szükségünk. A kis hajók előnye az, hogy jól irányíthatóak, gyorsan fordulnak, a nagyok pedig erősebbek, nehezebb őket kilőni. A hajók elkészülte után katonákat kell a fedélzetre vinnünk. Ez a már leírt Move Legion paranccsal oldható meg. Ekkor, ha úticélul a flottát adjuk meg, a katonák egy része (amennyi felfér) felszáll a hajókra, a többieket pedig szélnek eresztjük. A katonákkal teli hajókat a térképen kis kereszt különbözteti meg az üresektől. Ezután hajóinkat minden évben egyszer mozgathatjuk, illetve a rajta lévő katonákat partra szállíthatjuk.

See Providence List

A meghódított területek listáját nézhetjük itt végig. Minden országról megtudjuk státuszát, a lakosok lelkiállapotát, a besorozható emberek számát és az utolsó évben befizetett adót.

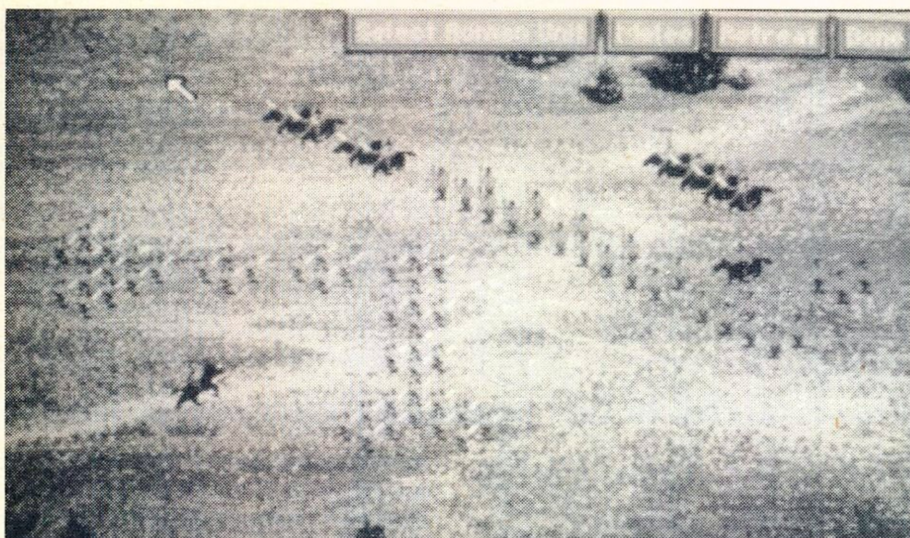
End Turn

Ez a pont a térkép jobb felső sarkában található. Amint befejeztük éves tevékenységeinket, minden seregünknek adtunk parancsot és megrendeztük a szükséges játékokat, fejezzük be az évet, s ekkor megtörténik minden változás. Ekkor kapunk tájékoztatást a veszélyes államokról is, és megtudjuk mely népek unatkoznak. Őket a következő évben szórakoztatnunk kell. Hírt kapunk az egyes provinciákban kitört felkelésekről is. Ha a felkelések helyén van seregünk, egyből ütközetre kerül sor, ahol könyörtelenül le kell vernünk a lázadókat, különben elveszítjük az országot. Ha pedig nincs a közelben légió és nem tudunk időben beavatkozni, a lázadók szó nélkül visszafoglalják országukat.

Háborúk

Hódításaink során ellenfeleink leginkább hadvezéri képességeinket teszik próbára. Háborúra igen sok okot találunk ebben a korban. Csatára kerül sor, ha új területekre tesszük be lábunkat, és az őslakosokkal nem tudunk kompromisszumra jutni, ha valamelyik tartomány lakosai fellázadnak a rómaiak ellen, vagy ha egy külső ország katonái megtámadják valamelyik tartományunkat.

Csata előtt, mint a légió parancsnoka, ki kell találnunk valamilyen nyerő stratégiát. Először válasszuk meg csa-



FOTÓ: AMIGA

pataink felállását . A sereg harcolhat erős bal-, illetve jobbszárnnyal, nyíl alakban vagy teljesen egyenesen (Strong Left, Strong Right, Wedge, Ballanced Army). Ezután a taktikák közül válasszunk. A Frontal Assault-nál a teljes sereg megindul előre, ki milyen gyorsan tud, a Stand Fast-nál pedig mindenki helyben várja be az ellenfél támadását (ekkor gyorsan el tudunk menekülni a túlerő elől).

Csata közben minden egységünk megy a kijelölt útján, és amikor elvégezte feladatát, megáll. Ahhoz, hogy ezeket újra bevonjuk a harcba, további parancsokat kell kiadnunk. Nyomjuk meg a tűzgombot, mire az emberek megmerevednek és mi szép nyugodtan mindenkinek utasításokat adhatunk.

A mezőn leghátul egyedül álló lovas a légió parancsnoka. Ha őt választjuk ki a kurzorral, megtudjuk nevét, bátorságát és hangerejét. Ezek közül a hangerő a legfontosabb, hiszen a főnök csak azoknak a katonáknak tud utasításokat adni, akik hallják őt (a hatótávolságot a mezőn egy pontozott félkör jelzi). Ha a főnök már nagyon lemaradt a többiektől, érdemes őt egy kicsit előrébb tolni.

Az egyes egységeket kiválasztva nevüket, létszámukat és lelkesedésüket olvashatjuk el. Továbbhaladásuk irányát a mezőn látható nyíl mozgatásával tudjuk megadni nekik. Ha egy egység pánikba esett, ész nélkül menekül a csatatérről, hiába adunk ki bármilyen parancsot.

Persze elég körülményes minden katonának külön parancsot adni, és egy jó katonának nem is kell mindent a szájába rágni. Ezért az irányításnak egy egyszerűbb formáját is választhatjuk: a felső sarokban látható Melee parancs hatására minden katonánk a bajban lévők segítségére siet, a Retreat hatására pedig megkezdik a visszavonulást. Ha mindent befejeztünk, válasszuk a Done-t.

A csata végén összefoglalót olvashatunk a két fél taktikájáról, veszteségeiről és a túlélők számáról. Természetesen minden háború után ajánlatos seregünket újra feltölteni katonákkal, különben a következő összecsapásokban egyre nehezebb dolgunk lesz.

Hajócsata

A tengeri csatákban sokkal egyszerűbb dolgunk van. Először ki kell választanunk a zászlóshajó típusát (ezt fogjuk majd irányítani) és máris kezdődhet az ütközet. Hajónkat tudjuk gyorsítani, lassítani és forgatni. Kezdetben távoli ágyúlövésekkel kell legyengítenünk ellenfelünket (csak előre tudunk lőni), majd amikor már kevesen maradtak, össze kell ütköznünk velük. A közelharc pedig már nem a mi dolgunk. A kép alján a hajók és a legénységek számát olvashatjuk.

Lemez

Ha a térkép felső részén lévő évszámon állva nyomjuk meg a tűzgombot, egy újabb menübe jutunk. Itt menthetjük az állást, betölthetünk egy régebbit vagy új játékot kezdhetünk. Ebben a részben állíthatjuk be a játék nehézségét is. A leggyengébb szinten egy gall rabszolga rátermettségével irányíthatjuk a seregeket, de igazán nehéz dolgunk akkor lesz, ha a szenátort vagy a császárt választjuk.

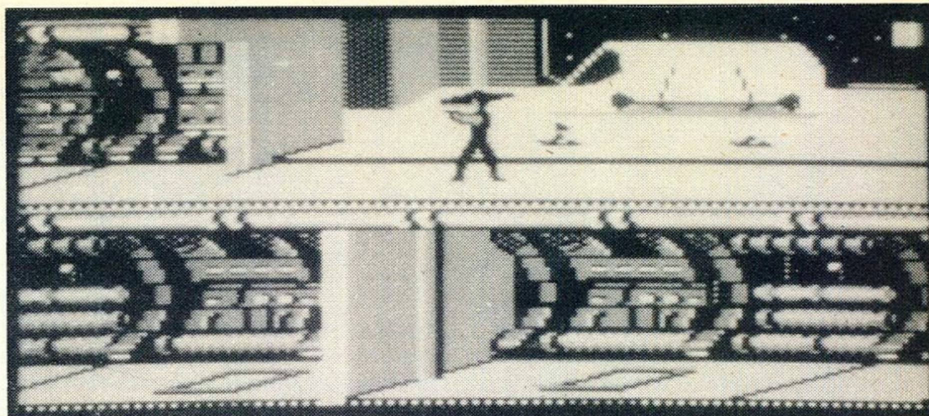
A játék akkor ér véget, amikor a térkép minden országát elfoglaltuk (vagy mindenünket elveszítettük). Ekkor egy statisztikát olvashatunk életünkről, a nyert és elvesztett csatákról.

A program gyönyörű, méltó folytatása a Defender Of The Crown-nak. A feladat és az irányítás nagyon hasonló, de sok új ötletet, cselekményt próbálhatunk ki benne. Jellemző, hogy a program egyes részei önálló játékként is ragyogóan megállnák helyüket. Végül pedig egy figyelmeztetés: óvakodjunk március idusától!

Temesvári Tibor

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	98	
ZENE	75	
JÁTSZHATÓSÁG	92	
Összesen:	95	

A „V" egy régi, de annak idején nagyon népszerű sci-fi sorozat volt. Jelenleg (a cikk írásának pillanatában) épp újra műsoron van, a Sky One-on, szerdánként este kilenckor. A maratoni jövő-eposzban idegenek érkeznek a Földre, hatalmas csészealjakkal parkolnak le a világ nagyvárosai fölött. Úgy néznek ki mint az emberek, és rengeteg tudást kínálnak az emberiségnek, cserébe némi vízért, amiben bolygójuk olyannyira hiányt szenved.



FOTÓ: C–64

Harc az űrből jött hódítók ellen



A barátságos idegenek hamarosan komoly hatalomra tesznek szert a Föld irányításában. Mire Donovan, a főhős felfedezi, hogy az idegenek valójában nyers húst fogyasztó gyíkszerű lények, emberbőrbe bújva, addigra már szinte semmit sem tehet. A látogatók nem vizet, hanem fagyasztott embereket, azaz „nyers húst" exportálnak hatalmas mennyiségben. Az űrből jött hódítók ellen megkezdődik az ellenállás, Donovan vezetésével.

Az egyszerű történettel induló film családregény stílusú, népszerű sorozattá nőtte ki magát. Ha a vörös ruhás látogatók helyébe egyenruhás náci katonákat képzelnénk, akkor a „V" tökéletes második világháborús kalandfilm lenne. Tehát a megszokott „csontváz" is hozzájárult a sikerhez. Itt a főellenség Diana, egy nagyon csinos és okos, de rettenetesen gonosz idegen, a látogatók flottájának vezetője, a harc gyakran személyesen őellene folyik. Amikor az ellenállók felfedezik a vörös port, amely ártalmatlan az emberekre, de halálos az idegenekre, úgy tűnik, az emberiség végre győzött. De persze a népszerű sorozatot folytatni kell, és az idegenek visszatérnek. Donovannak a tulajdon fia árulásával kell szembenéznie, az ember-idegen gyerek „supergirl" azonban nem várt hatalommal bíró szövetséges...

A terjedelmes filmajánlásból bizonyára kiderült, hogy most a film számítógépes változatáról lesz szó. A játékban Donovant irányítjuk, akinek egy anyahajó öt, stratégiailag igen fontos pontján kell robbanóanyagot elhelyeznie. Ez az öt pont (hajódokk, nukleáris reaktor, központi komputer, szellőzőrendszer, vízvezeték) a hajó öt különböző szintjén helyezkedik el. Minden szinten van két laboratórium, és egy ki- és bejárat a szomszédos szintekre. A tízből öt laboratóriumból össze lehet szedni a vörös por „receptjét", amit ezután a szellőzőrendszerbe helyezve írthatjuk ki az idegeneket.

A játék elején a hajódokkból indulunk. Ha a bombákat leraktuk, ide kell visszajönni, és visszaszállni az űrhajónkba. Egy szint emeletei között a padlón levő zöld teleport-berendezésekkel közlekedhetünk, a kar lefelé húzásával. A fehér energia-falak előtt ugyanezzel a mozdulattal lézerfegyverünket tölthetjük fel. A szinteken ugyanis Diana robotjai mászkálnak, akik a mi figyelésünkre ill. elpusztításunkra vannak beprogramozva.

Bárhol máshol húzzuk meg a kart, a képernyő alsó részén látható minikomputerünkbe lépünk be. A jobb szélen, hat különböző színű jel jelenti a kiadható hat különböző parancsot. A bal felsővel rakunk le bombát (nagyon óvatosan kell ezzel bánni, minden fontos helyen csak egy bombát rakjunk le!). A jobb felsővel információt kérhetünk arról a szintről, amelyiken vagyunk. A jobb szélső hat jel kiválasztásával tudhatjuk meg, így pl. hogy most hol vagyunk, hol a laboratórium, a kijáratok, a „fontos pont". A bal középső jellel csatlakozhatunk egy másik komputerhez, pl. a laboratóriumokban így szívhatjuk le az adatot. A jobb középső jel (majd a jobb oldali hat jel valamelyikével) műszaki rajzokat kaphatunk a minket üldöző robotokról (különösen hasznos). A kriksz-krakszok (idegen írásjelek) közül a bal alsó ilyenkor azt adja meg, hogy hány komponensét szedtük össze a vörös pornak. A jobb alsó (piros) jel a visszatérés az irányításba.

Néha zárt ajtókat találunk. Ezeket a zárnyitó funkcióval (bal alsó, zöld jel) nyithatjuk ki. Ez egy logikai játék, ugyanis a kódot úgy kell átforgatni, hogy mind a hat jel egyforma legyen. Ez is a kriksz-krakszokkal történik, a bal felső az 1. és 6., a jobb felső a 2., 4., 6., a bal középső a 2., 6., a jobb középső az 1., 5., a bal alsó az 1., 4., a jobb alsó a 2., 3., jelet állítja. Először a 3. és 5. jelet állítsuk be egyformára (jobb középső és alsó). Ezután a következő eljárást ismételjük mindaddig, amíg egyforma jeleket nem kapunk: Állítsunk egyet a jobb felső kapcsolóval. Forgassuk be a bal alsóval a 4. jelet a 3-assal és 5-össel azonosra. Most vagy ki lehet már rakni a bal felső és középső ábrától, vagy folytassuk az ismétlendő résztől.

A játék stratégiája nagyon egyszerű, sorba kell menni a szinteken, és mindenhol lerakni a robbanóanyagot. Változatosságot jelent azonban az, hogy a teljes pálya minden játéknál újra generálódik, tehát térképezni nem is érdemes. A komputerünk segítségével a tájékozódás azonban még így is gyerekjáték. A robotokkal való ütközést el kell kerülnünk, mert a találkozás okozta elektromos sokktól Donovan szíve felgyorsul, és ha túl nagy sokkot kap, meghalunk. Ha egy ideig pihenünk, a szívverés visszaáll normálisra, így ebben a játékban nem kell a dolgot „úgyis mindig elfogy az energiám" felkiáltással feladnunk.

A „V" bár nem a legújabbak közül való, mégis felveszi a versenyt sok mai „Amigás" de játszhatatlan játékkal. Ennek talán az az oka, hogy a játékot C64-re tervezték, és nem akartak bele olyasmit préselni, amit úgysem tud a jó öreg Commodore. Így aztán az állandó töltögetés, a használhatatlan joystickkel-egér-emuláció, ami sok mai Amiga-konverzió jellemzője, hiányzik (szerencsére). A figura IM-s mozgatása, a szép háttér a jó játékot jó grafikával egészíti ki. Zene nincs (akkor még nem volt rá akkora igény), csak a robotok zümmögnek. Aki még nem ismeri, nem hagyhatja ki a „V"-t azért, mert csak „új stuffokkal" játszik.

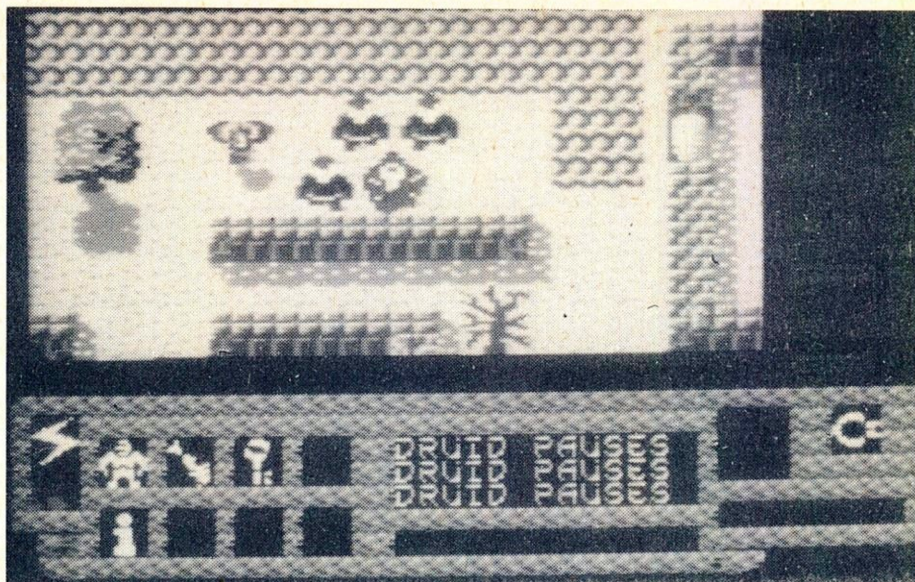
Tihor Miklós

	AMIGA	C–64
GRAFIKA		76
ZENE		42
JÁTSZHATÓSÁG		85
Összesen:		81

És lőn újra világosság!

FOTÓ: C–64

Druid 2



Van néhány játék, mint például az Impossible Mission, a Wizball, vagy éppen e leírás főszereplője, a Druid 2, melyekről két fontos dolgot állíthatunk: felejthetelenek és mindenkinek ismernie kell őket. Aki esetleg mostanában kapta a gépét, és a Druid vagy a Druid 2 – The Enlightenment semmit nem mond számára, az remélem most kedvet fog kapni hozzájuk. Azt talán nem sokan tudják, hogy a Druid 2 régesrégen már Amigára is megjelent. Ez a leírás a C64-es verzió kezelését ismerteti részletesen, de az alapfeladat Amigán is megegyezik.

Száz plusz három év telt el azóta, hogy egy bátor varázsló legyőzte a koponya-démonokat és békét hozott Berlon földjére. Ezalatt a hosszú békés időszak alatt az emberek elfelejtették a régi időket s a félelmet. A fekete úr, Acamantor azonban nem tétlenkedett. Ördögi lények tömegét toborozta össze, hogy egy végső csapással örök sötétségbe borítsa a világot. Csak egy valaki segíthet: a Varázsló.

A Druid 2 kezelése lényegesen eltér elődjétől, sőt, az egész játék sokkal precízebb, kiforrottabb, bonyolultabb lett. Figuránkat a port 1-ből irányíthatjuk, de nem árt, ha kéznél van egy másik joy, vagy még jobb, ha ketten játszunk (erről később). A képernyő két fő részre oszlik: felül van a játéktér, alul a „kezelőpult". Vegyük szemügyre az utóbbit. Balról-jobbra haladva a következő ablakokat láthatjuk: a bal oldali függőlegesben a csík lőszerünk mennyiségét mutatja. Melette nyolc négyzet látható, melyekbe a felvett tárgyak és varázslatok ikonja kerülnek. Értelemszerűen egyszerre csak 8 dolog lehet nálunk, tehát válogassuk meg, mikor mit szedünk össze. Ezután következik az információs ablak, melyben a gép üzeneteit olvashatjuk. Alatta látható egy keskeny mező, melyben attól függő hosszúságú csík van, hogy milyen messzire jutottunk a játékban. A jobb oldalon van még három ablak, melyek az éppen aktivizált társunk állapotát mutatják (erről szintén később).

A pályákon a földön elszórva kis négyzeteket találunk, melyek valamilyen hasznos tárgyat vagy varázslatot rejtenek. Rájuk kell állnunk ahhoz, hogy megtudjuk, mi is van bennük (a cucc neve megjelenik az info-ablakban. A csomagok a „+" gombbal vehetők fel, ezután ikonjuk bekerül a 8 kis ablak valamelyikébe. Ezek közül mindig az aktivizálható, amelyik alatt a kis nyíl látható. A nyilat a „P"–„G"–„*"–„felfelé nyíl" és az „L"–„:"–„;"–„=" billentyűkkel lehet a kívánt ablakhoz ugratni. Ezek után nyomjunk „SPACE"-t, s máris felhasználódik a varázslat. Most a teljesség igénye nélkül lássuk egy csomó varázslat hatását:

KEY – ajtókat nyithatunk vele.

ARMOUR – egy időre sérthetetlenné tesz.

SLOW – lelassítja az ellenfeleket.

FIREWALL – tűzfal. Amelyik irányba állunk, egy tűzcsík képződik, amely addig megy, amíg valami akadályba nem ütközik. Megöli az ellenségeket (leglábbis a legtöbb fajtát), de a mi energiánkat is csökkenti!

WATERWALL – vízfal.

CRUCIFIX – néhány ellenségfajtát elriaszt (pl. zombi).

BANQUET – elfogyasztása energiánkat növeli.

EYE – arra repül, amelyik irányba állunk. Megmutatja a terepet.

INVISIBLITY – láthatatlanná, de nem sérthetetlenné tesz.

INFRAVISION – sötét pályákon láthatjuk az ellenfeleket.

DOORBLAST – felrobbanthatja az ajtókat.

RECHARGE – muníció.

DEATHLAND – nagyon fontos, a démon szolgákat ölhetjük meg vele. Csak erre használjuk!

DEATH TOUCH – akihez hozáérünk, az meghal.

TURN – mint a crucifix.

DEATHLIGHT – megöli az összes látható ellenfelet.

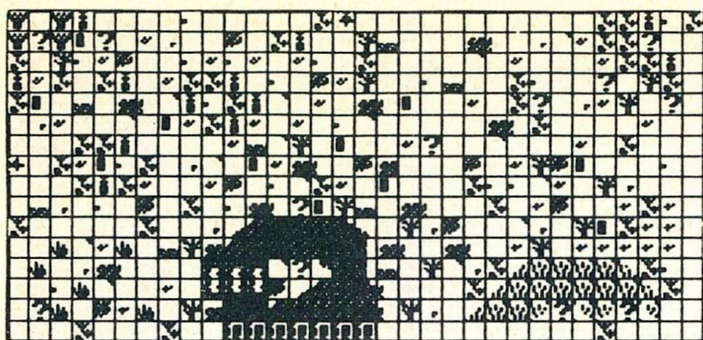
RESURRECTION – ha használjuk és utána meghalunk, újraéledünk!

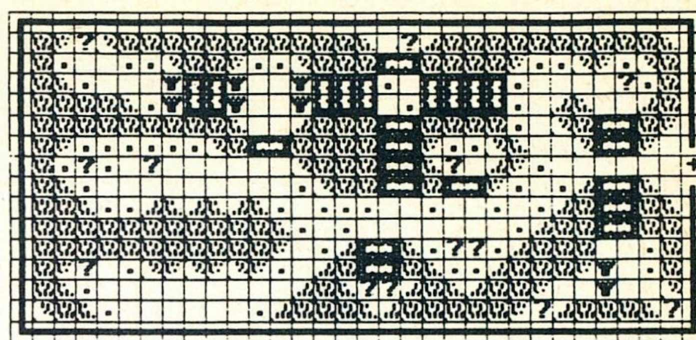
WINE – energianövelő.

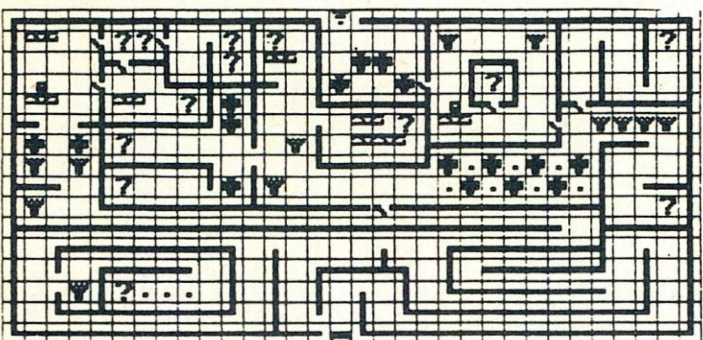
Újdonság az előző részhez képest, hogy a Druid 2-ben nem csak egy féle „társ" található, hanem a GOLEM mellett WISPE, PHOENIX, és KRAKEN is. A Golem egy medve-forma figura, a Wispe egy csontváz (?), a Phoenix egy „tűzember", a Kraken pedig egy alaktalan kék „massza" (ők egyébként ajáték elején, az introban „Co starring" néven láthatók. A társakat ugyanúgy kell előhívni, mint a varázslatokat. Fontos, hogy ez csak akkor sikerül, ha éppen nem támad minket senki, és van elég hely körülöttünk a számunkra! Ekkor az egyik jobb oldali ablakban megjelenik a figura képe, a vékony mezőben pedig az energiája. A harmadikban egy kéz látható. Ilyenkor mi irányítjuk a társat. A kéz-ikont a „Commodore" gombbal cserélgethetjük: lehetőség van a figurát elküldeni (abba az irányba megy, amerre állunk), megállítani, vagy magunk után hívni (ilyenkor a figura követ). Ha megállítjuk a játékot (RUN-STOP), a „Comm." megnyomásával beállíthatjuk, hogy a társat az előbb leírt módon, vagy joy-al akarjuk irányítani. Így a program akár ketten is játszható, sokkal könnyebb lesz! Érdekes, hogy a társakkal elég nehéz átjutni egy másik pályára. Ehhez szorosan egymás mögé kell állni, s így egyszerre átmenni.

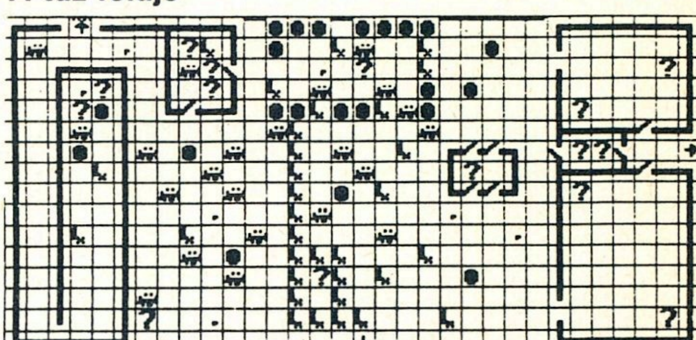
Most pedig lássuk, hogyan lehetünk sikeres varázslók. Még annyit, hogy a leírásban csak a legfontosabb dolgok felvételére hívom majd fel külön a figyelmet. Mivel a térképen a tárgyak helye be van jelölve, lehetőleg mindent szedjünk össze!

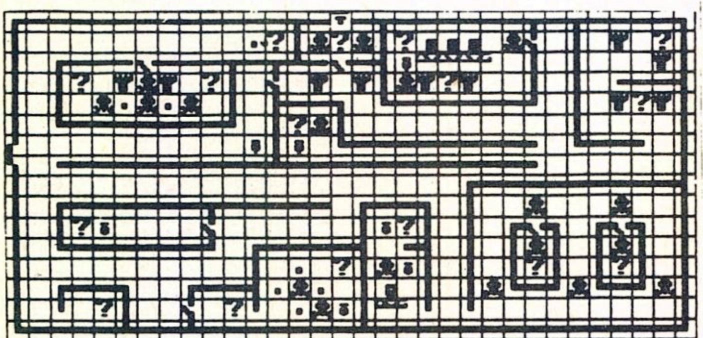
Kezdéskor a Romlás-földjén állunk, Ishmar városában. Szedjük fel a kulcsokat és a DEATHLAND varázslatot a

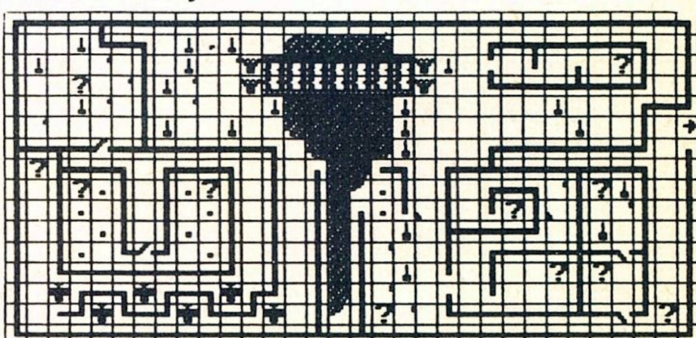

Mocsár

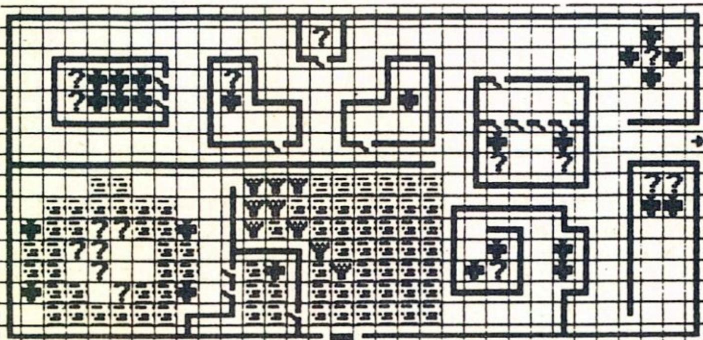

A tűz földje

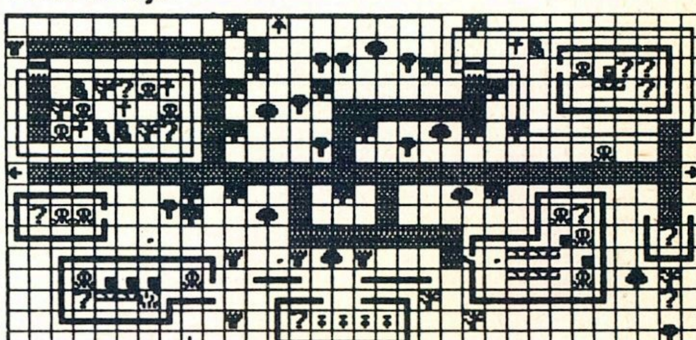

A kastély

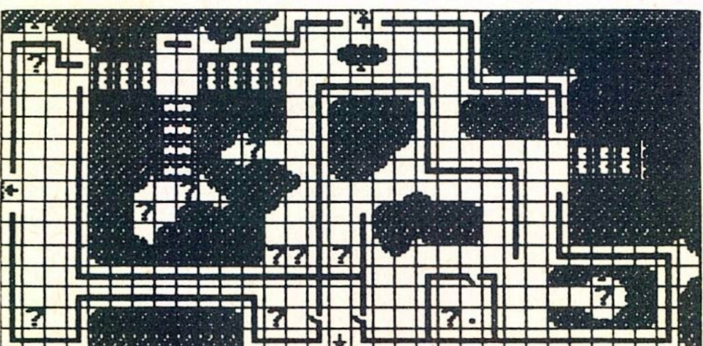

A kövek földje

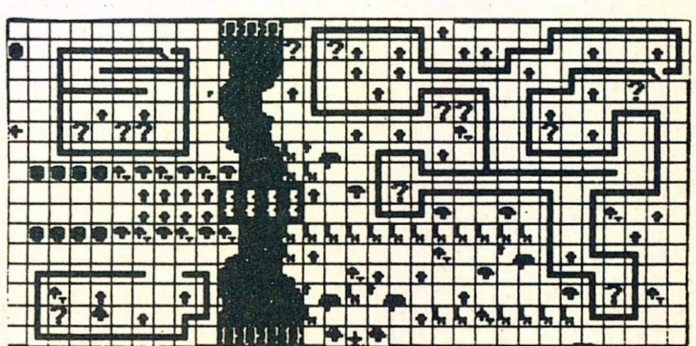

A kastély pincéje

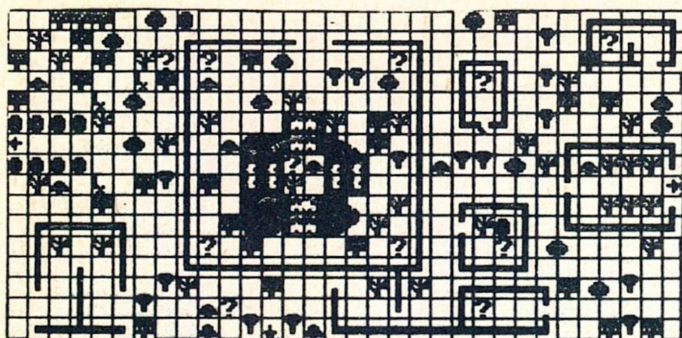

A hó földje


A kastély teteje

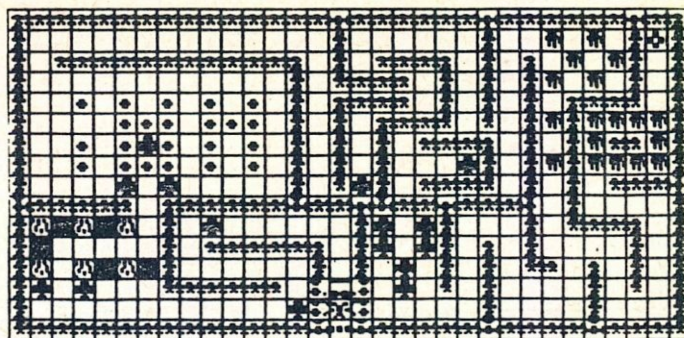

A romlás földje


A víz földje

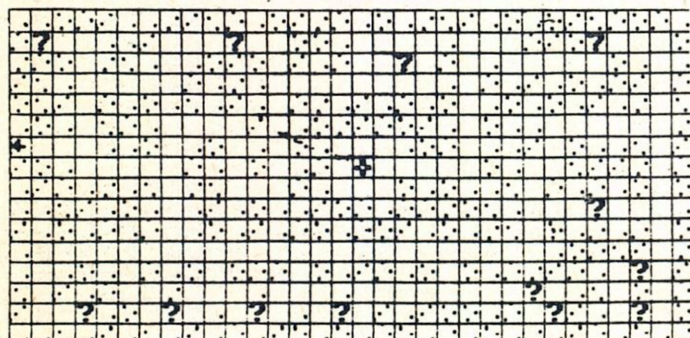

A gombák földje



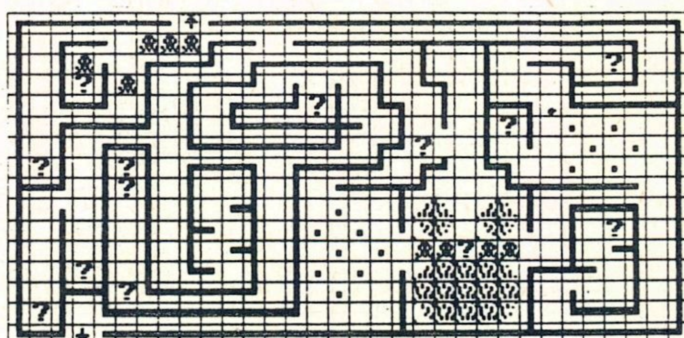
A fák földje



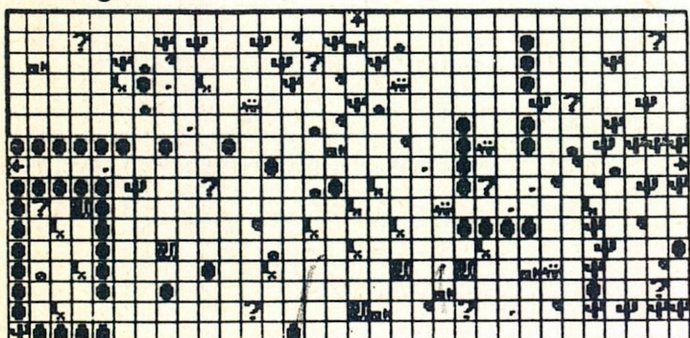
A gonosz birodalma



Űr alagút



A sötét járatok



Sivatag

Jelmagyarázat:

- ? – Varázslat, tárgy
- Víz
- Híd
- Kapu
- Csontváz
- Teleport
- Lépcső lefelé
- Tűz
- Ajtók
- Halott fa
- Mérges gomba
- Kéz
- Robot
- Lépcső felfelé

dél-nyugati sarokból. A zombik gyenge ellenfélnek számítanak, minden varázslat hatásosan alkalmazható ellenük. Menjünk ki a nyugati kijáraton, a Sivatagba érkezünk.

Az ellenfelek tömegével és gyorsan támadnak ránk. Amikor a pálya felső szélének közepéhez érünk, megjelenik az első Démon Herceg. Süssünk el egy DEATHLAND varázslatot, s közben folyamatosan lőjük őkelmét, amíg ki nem pusztul. Az észak-nyugati részen egy DETHL.-ot találunk. Menjünk tovább a Tűz-földjére.

Vigyázzunk, nehogy a nagy küzdelem közepette a tüzekbe gyalogoljunk. A déli részen két RESURRECTION varázs van, melyek közül egyet használjunk fel, mert itt könnyen és gyorsan elhalálozhatunk. Menjünk a három híd kereszteződéséhez, ahol egy újabb Démont kell a már ismertetett módon megölni. Ha kész, felvehetjük az egyik legfontosabb varázslatot, a WHITE ORB-ot, amit a játék végéig őrizzünk meg! Menjünk el a Kövek-földjére.

Szedjünk fel kulcsokat és vegyük fel a CREATE LIGHT varázslatot, amely az észak-nyugati szobában van. Ebben a sarokban van egy északra vezető ajtó. Ha itt belépünk, a Sötét-járatokba érkezünk.

Mivel semmit sem látunk, használjuk a CREATE LIGHT varázslatot. Az INFRAVISION-ök szintén jól jönnek. Az észak-keleti sarokban megtaláljuk a kürtöt (HORN), ami szintén nagyon fontos! Ha megvan, a Romlás-földjén és a Mocsáron átvergődve menjünk el a Víz-földjére.

A Víz-földjének keleti szélén van egy stég, melyre ha ráállunk és megfújjuk a kürtöt, megjelenik maga a kaszás. Ő lenne hivatott, hogy átvigyen minket a Sötét toronyba. Előbb azonban pénzre lesz szükségünk, hiszen „Krisztus koporsóját sem ingyen őrizték"! Menjünk tehát a Gombák-földjére.

Itt gyorsnak és elővigyázatosnak kell lenni, mert a mozgó gombák megmérgeznek. Ha ez bekövetkezik, találjuk meg az ellenmérget, az ANTIDOTE-t (a keleti részen, középen)! Haladjunk tovább a Hó-földjére.

Az északi hídon öljük meg a Démont. Ezután a hosszú folyosón át menjünk fel az észak-nyugati sarokba a pénzért (COIN). Irány vissza a kaszáshoz! Fújjuk meg a kürtöt!

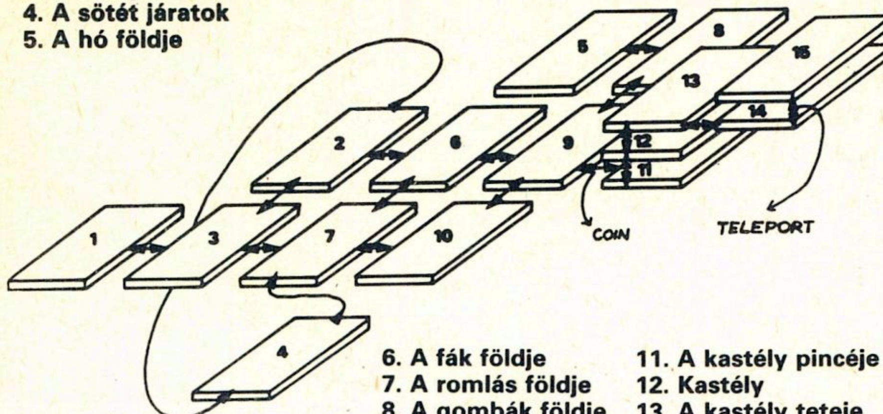
Hamarosan megérkezünk a Kastély pincéjébe. Innen már nincs menekvés! Menjünk el a felfelé vezető lépcsőhöz, amely az északi falnál van. Öljük meg az itt tanyázó Démon Herceget is.

A Kastélyon átjutni nem lesz könnyű feladat, főleg, hogy itt is találkozhatunk egy Démonnal!

A Kastély teteje tele van csapdákkal, melyek fogyasztják energiánkat. A négy ajtóval zárt szobából vegyük fel a TELEPORT varázslatot. Menjünk ki a keleti kijáraton.

Az űr-alagútba kerülünk. Jussunk be a pálya közepébe, és a jelre állva süssük el a TELEPORT varázslatot.

A Gonosz-birodalmába jutunk. Vegyünk egy nagy lélegzetet, keressük meg ACAMANTOR-t és a WHITE ORB



varázslatot használva pusztítjuk el! THE END.

Igaz, hogy a DRUID 2 immáron egy ősrégi játéknak számít, szerintem mégis egy aktuális, üdítő színfolt. Grafikája, hanghatásai még 1991-ben is megállják a helyüket. A FIREBIRD programozóinak sikerült egy olyan játékot készíteniük, amelyet évek múltán is újra elő lehet venni, s egy jót szórakozni vele. Ez pedig nagy szám, mert mostanában kevés olyan program van, amely egy-két óránál tovább is ébren tartja a játékos fantáziáját!

Martin

	AMIGA	C–64
GRAFIKA		72
ZENE		80
JÁTSZHATÓSÁG		90
Összesen:		85

Jai Alai



FOTÓ: C–64

Bár nem ismerem pontosan, a fallabda (squash) szabályait, a játék leginkább erre a sportágra emlékeztet. A programban ugyanis egy bezárt szobában két csapat, két-két ember felváltva püföli a falnak a labdát, és néha pontot szerez. Az egyetlen különbség az, hogy itt a labdát el kell kapnunk ütőnkkel, majd kis gondolkodás után a szemközti fal felé hajítanunk.

A játék elején az opciókban válasszuk ki, melyik pályán akarunk játszani, milyen hosszú legyen egy meccs (hány pont kell a győzelemhez), ki legyen a bíró és milyen színű mezben játszanak a csapatok. Az egyszerű meccsen egy vagy két játékos játszhat, a bajnokságban pedig egyedül vehetünk részt hét erős számítógép-ellenfél társaságában.

Két vonallal a pályát három részre osztották. Szervánál a labdának először a szemközti falat kell érintenie, melyet csak a rajta lévő vonal fölött találhatunk el. Ezután adogatásunk csak a két vonal közötti területen eshet le. Ha a labda a második vonalon túl ér először földet, még egyszer próbálkozhatunk. Amennyiben a második adogatás is rossz, ellenfelünk kapja a pontot és a szerva jogát. A falról visszajövő labda már bármelyik falat érintheti, de második földreesése előtt el kell kapnunk (ha mi következünk). Az elkapott labdát ismét a szemközti fal fölső részéhez kell vágnunk, és ez a labda sem eshet le visszafele az első vonal előtt. Minden dobást öt másodperc alatt be kell fejeznünk, különben a bíró elveszi a labdát.

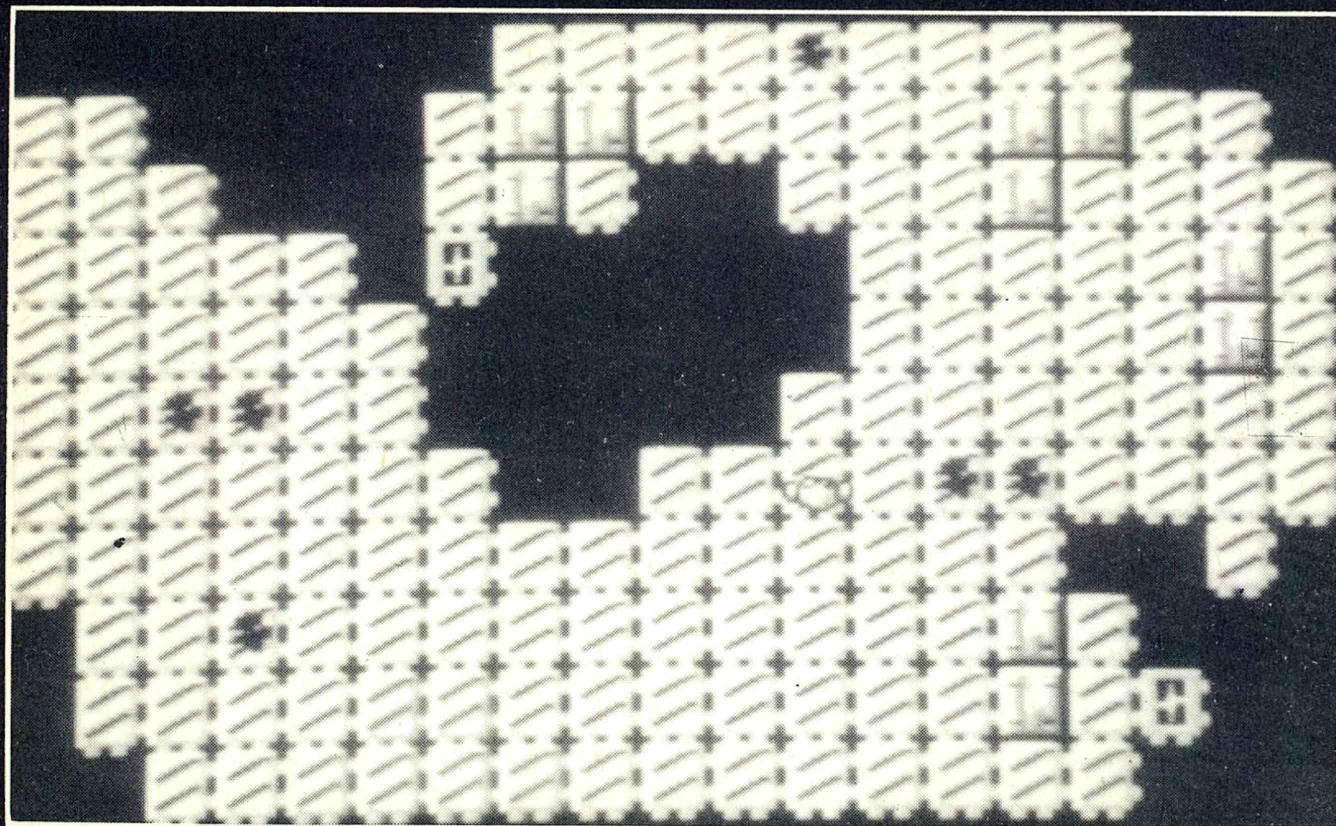
Dobás előtt be kell állítanunk a labda elindításának szögét (joy jobbra-balra), magasságát (fel-le) és erejét (tűz). A labda elkapásánál a tűzgombot megnyomva ugorhatunk, csúszhatunk, falra mászhatunk, ha egyébként nem érnénk el a játékszert.

A játék másik formájában (Weapon) a földön különböző „fegyvereket" is találunk, melyeket győzelmünk bebiztosítása érdekében használhatunk fel. Ezekkel például ellenfelünk számára láthatatlanná tehetjük a labdát, extra erőt adhatunk egy-egy ütésnek vagy törölhetjük ellenfelünk valamelyik fegyverét. Azt is elérhetjük, hogy ellenfelünknek saját labdáját kelljen elkapnia.

A játék nagyon érdekes, és jól irányítható. A kép alján látjuk a pálya alaprajzát a négy játékos és a labda helyével. Minden szabálytalanságnál megtudjuk a bíró ítéletét, így legközelebb már ezekre a hibákra is oda tudunk figyelni. A fegyvereket használva a program túlnő egy egyszerű sportjátékon, hiszen igen nagy odafigyelést és jó taktikát igényel. Végül, ahogy a játék címe is mondja, Jai Alai!

Temesvári Tibor

	AMIGA	C–64
GRAFIKA		83
ZENE		74
JÁTSZHATÓSÁG		92
Összesen:		89



CHUBBY CHESTER

Kellemes kötelességemnek teszek eleget, mikor bemutathatom ezt a legújabb logikai játékot. A program ugyanis – magyar! Az óriási játékózönben alig találkozhatunk ilyen kuriózumokkal.

A játék a tologatós stílus megtestesítője. Kis figuránkkal szekrényeket kell ide-oda tologatni úgy, hogy minden egyes szekrényt a helyére mozgassunk. A komódok mozgatása elsősorban tolással történhet, de véges számú húzás (tűz + megfelelő irány) is rendelkezésünkre áll. Ennek mennyiségét a kis csuporban levő víz magassága mutatja. A játékot nehezíti, hogy minden egyes pálya tulajdonképpen csak egyféleképpen oldható meg; egy rossz mozdulat és mindent kezdhetünk elölről. További bonyodalmakat okozhatnak a padló sérülései, amelyekre rálépve egy életet vesztünk. A pályák képét teleportok és mágneses csapdák tarkítják. Természetesen, mint az már az ilyen játékoknál lenni szokott, az idő is gyorsan pereg. Hogy valami könnyítést is említsünk, nagyritkán TIME és SCORE BONUS-t lehet felvenni. A gyengébb idegzetűeknek álljon itt néhány password a felső pályákhoz: CIFNIF, BOFAGO, GAJHPH, ELIDMO. A játék véleményem szerint nehéz, nagyon nagy türelmet és hosszú kitartást igényel. Mindazonáltal a programozói hármas (Brain, Off, Griff) remek munkát végzett. És ha lehet hinni a szóbeszédnek, tervezik a Chubby Chester II megjelentetését is.

A program kapcsán megragadnám az alkalmat, hogy néhány szót szóljak a hazai programforgalmazás múltjáról és jelenéről. Legelőször is ott volt az Impossible Mission I–II, majd jöttek a Rátkai féle kalandjátékok, őket követte a Sentinel Worlds, a Blades of Steel, a Compunet, a Rasterrunner, hogy csak néhányat említsek. A sor lehetne lényegesen hosszabb, színesebb, ha a magyar programforgalmazói szemlélet nem lenne ennyire egyoldalú: sajnos a hazai kisgépek programozóit nem nagyon karolják fel. Így mit tegyen a tehetséges, ötletgazdag programozói tábor? Keres egy kiadót külföldön, amelyik fantáziát lát a játékban és jó pénzért megveszi azt. Mindketten jól járnak: a kiadói cég szép summát szedhet be a forgalmazásból, a szerző pedig elégedetten távozhat a 1–10 ezer márkájával/dollárjával. És ez így fair. Szakítva az eddigi hagyományokkal, az 576 Kbyte szeretné felkarolni a tehetséges, okos ötletekkel rendelkező fiatalokat azzal, hogy segítünk a saját írású programok hazai vagy külföldi kiadásában. Aki tehát kész programmal vagy ötletekkel, illetve szabad programozói kapacitással rendelkezik, ne habozzon, írjon a címünkre.

Zolee

	AMIGA	C–64
GRAFIKA		82
ZENE		78
JÁTSZHATÓSÁG		75
Összesen:		80



FOTÓ: C–64

A népszerű társasjáték számítógépen

RISK

Bizonyára sokan tudják, hogy minden idők egyik legsikeresebb társasjátéka a Rizikó (RISK), amely ma már a klasszikusok közé sorolható, a Monopoly-val és a Diplomacy-val együtt. Még most is, ha az ember bármely nagyobb nyugat-európai játékboltba bemegy, a polcon ott díszeleg a játék. Nem csoda, hogy előbb-utóbb sor került a számítógépes átírásra.

Aki a társasjátékot ismeri, és tudja, hogy „mitől jó", az biztos lehetett benne, hogy a számítógépes változatban a játék sokat fog veszteni ízéből. Nos, nem így történt. Minden, ami az eredeti játékot néha nehézkessé, lassúvá teszi, pergőn, gyorsan zajlik a számítógépes változatban, anélkül, hogy az igazi játék élvezetéből valami is hiányozna. Természetesen számítógépen is emberek ellen érdemes játszani, a komputer-játékosok ugyanis nagyon buták, ráadásul csalnak is néha. Amikor a fokozatot állítjuk be a játék elején, nem azt adjuk meg ugyanis, hogy milyen ravasz stratégiát használjon a gép, hanem azt, hogy milyen gyakran dobjon a kockával ötösöket és hatosokat. A „GOOD COMPUTER" ellen általában háromszoros túlerőkkel kell támadni, hogy valami esélyünk legyen. De ettől az apróságtól (no meg attól, hogy az Amiga-változatban nem az egész térképet látjuk, hanem ide-oda scrolloz) a játék kiválóan sikerült.

A JÁTÉK SZABÁLYAI

Azoknak a kedvéért, akik esetleg nem ismerik, leírom az eredeti társasjáték szabályait.

A játékot 2–6 játékos játszhatja. A játék célja a világ elfoglalása (vagy titkos feladatok teljesítése). Kezdetben a játékosok egyenlő arányban felosztják egymás között a világ országait. Ennek egyik módja, hogy a játékosok felváltva raknak egy-egy sereget a még semleges országokra, míg az összes ilyen terület el nem fogyott. Ennek a módszernek hátrány, hogy néhány játékos a „jól megszokott" helyére pakol be, és nem sok változatosság van benne, hamar állóháborúk alakulnak ki.

A másik módszer, amit a „profik" alkalmaznak, az országok véletlenszerű szétosztása. Ekkor a játékosok egyszerűen szétosztják a kártyákat, amelyeken az országok nevei vannak. Ki melyik kártyákat kapja, azok az országok az övé. Miután a világ felosztásra került, a játékosok felrakhatnak adott számú sereget (minél kevesebben játszanak, annál nagyobb a kezdő seregek száma). Minden országra legalább egy sereget kell rakni, de egyébként úgy lehet szétosztani őket, ahogy a játékosok akarják. Ezután következik maga a játék.

A soron következő játékos először is felrakja az új seregeit. Minden játékos harmadannyi sereget rakhat fel, ahány területe van (de legalább hármat). Ha egy kontinenshez tartozó összes országot egy teljes körön át birtokolta, akkor még a kontinens után járó jutalmat is felrakhatja (ez Ausztráliánál és Dél-Amerikánál 2, Afrikánál 3, Európánál és Észak-Amerikánál 5, Ázsiánál 7 sereg). Ausztráliát nagyon könnyű védeni (csak egyetlen ponton kell), Ázsiát gyakorlatilag lehetetlen. Ezeken kívül még kaphat a játékos seregeket akkor, ha beváltja a kártyáit. Kártyát minden kör végén egyet húzhatnak a játékosok, ha legalább egy területet foglaltak. A kártyán három különböző jel lehet (ágyú, huszár, lovas). Beváltani három különböző vagy három egyforma kártyát lehet. Ha valakinek öt kártyája van, akkor kötelező beváltania (ekkor már biztos, hogy tud is). Az, hogy a kártyákért mennyi sereg jár, szintén függ a játékvariációtól. Az egyik lehetőség az, hogy minden újabb beváltásnál nő a seregek száma. Ilyenkor a játék vége felé már olyan ugrásszerűen megnő a felvehető mennyiség, hogy a szerencsén múlik, ki nyeri a játékot, mert akinek előbb gyűlik össze a három lapja, elfoglalja az egész Földet. A másik, stratégiát sokkal inkább érvényesülni engedő váltási rendszer a kötött, amikor is három ágyú 4, három huszár 6, három lovas 8, három különböző lap 10 sereget ér. Minden lapon szerepel egy országnév is. Ha váltáskor a játékosé az az ország, akkor felrakhat még (de csak arra az országra) plusz két sereget.

A kapott seregeket (területek, tartott kontinensek, és beváltott kártyák után) a játékos tetszőleges elosztásban rakhatja fel a területeire. Ezután következik a támadás. Tetszőlegesen sokat lehet támadni. Először is meg kell mondani, honnét hová támad, hány sereggel. Egyszerre maximum három sereggel lehet támadni. Mivel legalább egy seregnek védeni kell az eredeti területet, ahol három sereg áll, onnét már csak kettő támadhat. Ezután a védő választhat, hogy egy vagy két sereggel védekezik (ez utóbbit csak akkor, ha legalább két serege áll ott). A támadó dob annyi kockával, ahány sereggel támadott, a védő annyival, ahánnyal védekezett. A dobásokat nagyság szerint sorba kell állítani, és összehasonlítani a védő dobásait a támadóéval. Ha a támadó dobása nagyobb, levett egy ellenséges sereget, ha egyenlő, vagy kisebb, akkor vesztett egyet. Pl. a támadó három sereggel támad, a védő kettővel védekezik. A támadó dobásai: 4, 2, 6. A védő dobásai: 6, 1. A támadó legnagyobb dobását, a 6-ost védte a védő 6-os dobása, tehát a támadó vesztett egyet. A 4-es viszont ütötte az 1-est, a védő is vesztett egy sereget. Bár egyenlőnél

a védő üt, de a támadó hárommal támadhat, ezért a támadónak egy kicsit nagyobb esélye van (ez azért van, hogy a támadás ösztönözve legyen).

A támadásokat a játékos addig folytathatja, amíg akarja (és tudja). Ha egy területről minden ellenséget leírtott, be kell vonulni oda legalább annyi sereggel, amennyivel támadott (de „otthon" is kell hagynia legalább egy sereget). Ezután a bevonulókkal támadhat tovább. Így pl. elegendő katonával egyetlen kör alatt el lehet foglalni az egész Földet.

A támadás után jön az átcsoportosítás, a „FREE MOVE". A játékos egy területéről tetszőleges számú katonáját átmozgathatja egy vele szomszédos saját területére.

Ezután, ha legalább egy területet elfoglalt, húz egy káryát, és jön a következő játékos. Ha valaki egy másik játékost teljesen kiírt, akkor megkapja annak a kártyáit, és ha így ötnél több kártyája lesz, rögtön beválthatja, az így kapott katonákat felrakhatja, és folytathatja a támadást!

Ha csak ketten játszanak, lehetőség van arra, hogy részt vegyen a játékban egy harmadik, „semleges játékos". Ez azt jelenti, hogy az ő területeire két-két sereget fel kell rakni, nem támad, nem szaporodik, de az ő területeit is szabályszerűen el kell foglalni.

A JÁTÉK KEZELÉSE

Dióhéjban azt hiszem, ennyi elég a szabályokról, a komputeres változatból úgyis minden kiderül, ami nem tiszta.

A játékot a NEW GAME menüpont kiválasztásával kezdjük. Itt adhatjuk meg, hogy hányan játszanak, melyik ember, melyik számítógép. Beállíthatjuk a játékstílust is. Az UK SHORT verzióban nem a világot kell elfoglalnunk, hanem mindenkinek egy feladatot kell teljesítenie. Ez lehet pl. egy másik játékos kiírtása, két vagy három meghatározott kontinens elfoglalása, vagy adott számú ország megszállása. Ez a játék sokkal gyorsabban lemegy, mint a világuralomért folyó. Az US SHORT változatban minden játékos meghatároz egy főhadiszállást (HEADQUARTER), a játékot az nyeri, aki az összes főhadiszállást elfoglalja. A LONG változatokban a cél a világuralom. Ha azt választjuk, hogy magunk akarjuk a játékot megtervezni, akkor az US/UK SHORT/LONG mellett még három dolgot állíthatunk be.

Az Automatikus Felállítás (AUT. SETUP) beállításakor a gép sorsolja ki, melyik ország kié legyen, egyébként a játékosok választják. A Spec. Setup beállítása esetén a gép még a plusz sereginket is véletlenszerűen osztja el. Az utolsó pontban megadhatjuk, hogy a kártyákért mindig egyre több sereg járjon (INCREASING), vagy állandó mennyiség (FIXED).

A kapott seregek felrakása igen egyszerűen történik. Közben a térképet a jobb egérgombbal scrollozhatjuk (ha a térkép fölött vagyunk).

A támadásnál többféle mód közül választhatunk. Alapállapotban egy New Attack-ra egy támadás zajlik le, amit esetleg a Repeat Attack-kal ismételhetünk. Ha Continual Attack-ot állítunk be, a támadás addig ismétlődik, amíg a támadás során szedtünk le ellenséges sereget. A Do or Die (Kedvencem) üzemmódban a támadást addig folytatjuk automatikusan, amíg a megtámadott területet el nem foglaltuk vagy az összes támadó seregünk el nem pusztult. Ha a támadást befejeztük, a Free Move-val végezhetjük el az átcsoportosítást, vagy ha nem akarunk átcsoportosítani, End Turn. Bármikor kérhetünk információt a nyert csatákról, a kártyákról, a birtokolt területekről.

A játék elején érdemes az opciókban beállítani a Fast Game-et (felgyorsulnak a kiírások) és az Automatic Dice-ot (a program felteszi, hogy mindig három kockával támadunk és kettővel védekezünk, nem kérdez rá). Ezek azok az apró trükkök (Do or Die, Fast Game, Automatic Dice), amelyek kiválasztásával a normál társasjátéknál 5–6 órás játék a gép előtt fél óra alatt lemegy!

NÉHÁNY TANÁCS KEZDŐKNEK:

Soha nem szabad hagyni, hogy egy másik játékos egy kontinenst tartani tudjon egy körig (kivéve, ha ennek megakadályozása túl nagy vérveszteség lenne, vagy nekünk is van legalább olyan jó saját kontinensünk). Ausztráliát és Dél-Amerikát, bár kevés pontot érnek, nagyon könnyen el lehet foglalni a játék elején, és jól lehet őket tartani a továbbiakban is. Ha nincs egy játékos sem különösen megerősödve, az OPTIMÁLIS stratégia az, hogy egy körben területet foglalunk csak el (azt is a kártya miatt). Ugyanis minden körben, amíg a többi játékos egymást írtja, mi erősebbek leszünk. Mindig azt a játékost kell támadni, aki a legerősebb, mert különben biztos, hogy ő fog győzni. Egyszerre csak egy játékossal háborúzzunk, hogy elnyerjük a többiek rokonszenvét (vagy legalábbis úgy viselkedjenek pár körig, mintha elnyertük volna). A vesztésre álló játékosnak érdemes egy területét lekeríteni, hogy mi foglalhassuk el az utolsó országát, és kaphassuk meg a kártyáit.

Az Amiga-verzió korántsem sikerült olyan tökéletesre, mint a PC-s. Ha az Amigának van olyan felbontása, mint az EGA-nak, akkor miért kellett az Amigán a térképet scrollozni, ahelyett, hogy egyszerre az egész látszódna? Ennyi az összes kifogásom (a bugyuta komputer játék-algoritmuson kívül). A játék nagyon élvezetes, egy kicsit hasonlít arra, amikor az ember pl. a Champions of Krynn-nel játszott, és nem kellett állandóan számolgatnia, hogy ki kit talált el, mennyit sebzett, mint egy igazi AD & D játékban. No persze, a kockadobálás is ad egyfajta varázst a dolognak, de a számítógép által segített, kényelmesebbé tett hagyományos játék egy olyan lehetőség, amit érdemes kipróbálni a gép nélküli társasjátékok kedvelőinek is.

Tihor Miklós

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	68	46
ZENE	–	–
JÁTSZHATÓSÁG	75	68
Összesen:	73	71

A megrontott varázslósegéd

HERO QUEST

Varázspárviadalt vívtak, amelyben Morcar alulmaradt, de sikerült elmenekülnie. Sötét erőket hívott segítségül, amelyek nagy hatalmat adtak neki gonosz hadjáratai során, de Mentor tudja, hogy alkalmas pillanatban ezek a démonok Morcart is el fogják pusztítani, és akkor beköszönt a világban az örök Káosz korszaka. Ezért van szükség néhány hősre, akik megállíthatják Morcart. Ahhoz, hogy Mentor tanítványai tapasztalt, a feladatra alkalmas hőssé válhassanak, először néhány próbát kell kiállniuk.

A Hero Quest, ez a fantasy-stratégiai játék, természetesen e próbák kiállítására ad lehetőséget. Tizennégy küldetés közül választhatunk, amelyekben Mentor maximum négy, különböző képességekkel bíró tanítványa vehet részt. Egyikük a barbár, ő a legerősebb (de legbutább). A másik a törpe, aki majdnem olyan jó harcos, mint a barbár, és kezdetben már rendelkezik egy csapda-eltávolító felszereléssel. Az elf fizikailag gyengébb, de egy kissé konyít a mágiához is. A varázslónak rengeteg varázslata van, de semmilyen páncélt nem használhat, és a fegyverek közül kizárólag a bot használatához ért.

A játék kezdetén először is meg kell adnunk, hogy a négy tanítvány közül melyek játszanak. Ehhez a fő-képernyő második ikonját kell kiválasztani. Itt adhatunk nevet karaktereinknek, jelölhetjük meg, kik vannak játékban (IN PLAY), és menthetjük ki őket lemezre.

A harmadik ikonnal léphetünk be a boltba. Itt lehet fegyvereket, páncélokat és csapda-eltávolító felszerelést vásárolni. Mivel az árak 100 aranynál kezdődnek, ide csak egy-egy küldetés teljesítése esetén érdemes benézni.

Az első ikonnal kezdhetjük magát a játékot. Itt választhatunk a Mentor által ajánlott feladatok közül. Ez egyben egy nehézségi sorrend, az első küldetésekben kell annyi pénzt összeszedni, amiből fegyvert, páncélt vehetünk a figuráinknak, hogy a keményebb feladatokat túl tudják élni. A küldetés kiválasztása után megjelenik a feladat pontos szövege. Az első feladatnál ez egyszerűen csak a kijárat megtalálása, később szörnyeket kell megölnünk, tárgyakat kell megszereznünk, a „Jók" szövetségeseit kell megmentenünk.

Mentor, a nagy mágus magához hívatja tanítványait, és beszél nekik Morcarról, aki egykor (néhány évszázada) szintén az ő tanítványa volt. Morcar egyike volt a legjobbaknak, gyorsan tanult, óriási volt a tudásszomja. A mágia legrejtettebb titkainak megismerése utáni óhaj azonban hatalomvággyal párosult, amely megrontotta az ígéretes varázslósegédet. Éjszakánként Mentor laboratóriumába lopódzva, tiltott könyveket tanulmányozott. Mikor Mentor rajtakapta, már késő volt: Morcar a Káosz erőinek gyakorlott mesterévé vált.

A JÁTÉK KEZELÉSE

A figurák felváltva lépnek. Játszhat több játékos is, úgy, hogy mindenki egy karaktert irányít, de ha valaki egyedül játszik, akkor is érdemes legalább két karakterrel lépkednie. A játék természetesen teljesen ikonvezérelt, kezelése egyszerű, könnyen megérthető. A képernyő bal felső sarkában láthatunk az aktuális karakterről minden fontos információt: mennyi pénze van, milyen erős, hány mozgáspontja van, milyen okos. Hogy egy figurának hány mozgáspontja van egy körben, az mindig véletlenszerű.

Alul vannak a parancs-ikonok. Ezek jelentése (balról jobbra) a következő:

Az első oszlop legfelső ikonjával adhatjuk át a lépést a következő játékosnak, a középsővel támadhatunk, az alsóval lehet az ajtókat kinyitni. A második oszlop felső ikonjával kereshetünk egy szobában csapdákat és titkos ajtókat. Az alsóval kutathatunk tárgyak után a szobában. Célszerű először csapdák után kutatni, nehogy meglepetés érjen bennünket. A harmadik oszlop ikonjaival kérhetjük le, hogy milyen tárgyaink vannak. Itt hörpinthetjük be a varázsitalokat, vehetjük fel a páncélt, kézbe a fegyvert, és használhatjuk a csapda-eltávolító felszerelést (pl. a padlón nyílt csapdákra). Ezután jön a térkép-ikon, amivel megnézhetjük az eddig bejárt területről a térképet. A nyilakkal mozoghatunk, de ezt megtehetjük egyszerűen úgy is, hogy a szobában rámutatunk, hogy hova akarunk mozogni. A villám ikonnal varázsolhatunk.

Támadás, kutatás és varázslás közül egy körben csak egyet csinálhatunk (kivéve, ha megittunk egy HEROIC BREW-t, ekkor kettőt). Ha már mozogtunk, és úgy választjuk ezek valamelyikét, akkor utána már nincs több mozgásunk. Ha mozgás előtt választunk, akkor utána még megmaradnak mozgáspontjaink. Támadni csak szomszédos mezőre lehet titkos ajtó ill. egyszer tárgy után kutatni, akkor is, ha egy szörny kerül elő közben. Olyan szobában, ahol szörny van, nem lehet kutatni. A varázslatok hatása a következő körben érvényesül. Varázsolni csak olyanra lehet, akivel egy szobában vagyunk.

HARC

A harc igen egyszerű: kiválasztjuk a támadás ikont, majd az ellenfelet. Azt, hogy mekkora sikere van egy támadásnak, befolyásolja a támadóerőnk (varázslat, fegyver), és az ellenfél védőereje (varázslat, páncél), de szerepe van a véletlennek is. Amennyivel több koponya jelenik meg a támadó mellett, mint amennyi pajzsocska a védő mellett, a megtámadott elveszti a különbséget az életerejéből. A szörnyek életereje mindig egy, tehát egy sikeres csapással bármelyiket megölhetjük. A mi életerőnk az erőnkkel azonos. A barbárnak ez magas (8), a varázslónak a legkevesebb (4).

VARÁZSLATOK

A varázslatok négy csoportba vannak osztva, mindegyik csoportban három varázslat van. Minden küldetés elején a varázsló három, az elf egy csoportot választhat. Ezek a következők:

EARTH

ROCK SKIN: Növeli a védettségünket.
HEAL BODY: Gyógyít 4 életpontot.
PASS THROUGH ROCK: Aki kapja, átmehet a következő körben a falon.

WATER

SEND TO SLEEP: Az ellenfél harcképtelen lesz.
WATER OF HEALING: Gyógyít 4 életpontot.
VEIL OF MIST: Láthatatlanság.

FIRE

COURAGE: Növeli a támadóerőt.
FIRE OF WRATH: Megöl egy ellenfelet.
BALL OF FLAME: Megöl egy ellenfelet.

AIR

SWIFT WIND: Köv. körben duplázódik a mozgáspontunk.
GENIE: Megidéz egy dzsinnt, aki vagy egy szoba tartalmát tárja fel előttünk, vagy megöl egy ellenfelet.
TEMPEST: Vihar, amely harcképtelenné tesz egy ellenfelet egy körre.

VARÁZSITALOK

A szobák átkutatása közben pénz mellett varázsitalokra is bukkanhatunk, amelyek legtöbbje egy-egy varázslatot szimulál!
HEALING; Gyógyít 4 életpontot.
SPEED: Megduplázódik a mozgáspontunk.
STRENGTH: megnő a támadásunk.
RESILIENCE: Megnő a védettségünk.
HEROIC BREW: Egy körben két dolgot csinálhatunk.
HOLY WATER: Megölhetünk vele egy élőholtat (ZOMBIE, SKELETON, MUMMY).

Ezen kívül találhatunk még speciális varázstárgyakat, amelyek némelyike fegyverként vagy páncélként működik, az intelligenciánkat növeli, stb. (QUEST TREASURE).





FOTÓ: AMIGA

A KÜLDETÉSEKRŐL

A feladatok igen változatosak, és némi összefüggés is van köztük. Az elsőben a kijáratot kell megtalálni, és akinek elsőként sikerül, 100 arany jutalmat kap. Ez persze nem jelenti azt, hogy nagyon sietni kell, mert aki minden szobát módszeresen átkutat, az ennél jóval többet szedhet össze. A második feladatban Sir Ragnart kell megmentenünk Ulag, az ork hadúr várából. Sir Ragnar szobájába egy titkos ajtón keresztül lehet bejutni. A lovagot megtalálása után ugyanúgy irányíthatjuk, mint a játékosokat, persze nem tud támadni, keresni, stb. A 200 arany jutalmat az kapja, aki először lépett be Sir Ragnar szobájába. A harmadik küldetésben a lovag elrablóját, Ulagot kell kiirtanunk. A negyedik feladat Magnus herceg elrabolt aranyának visszaszerzése. Itt a dolog már kezd keményedni, egy varázsló vagy egy barbár önmagában nem nagyon boldogul, csapatban azonban már annál eredményesebbek. A varázsló hiába szed össze több ezer aranyat, szinte semmire sem tudja költeni, hiszen páncélt nem használhat, és a fegyverek közül is csak a botot veheti a kezébe. Ezért célszerű a varázslóval inkább „kiszolgálni" a többieket, mint külön utakra vinni. A varázsló által beerősített és megvédett karakterek kemény harcosok, akiket a mágus a csata után gyógyítás varázslatokkal vár!

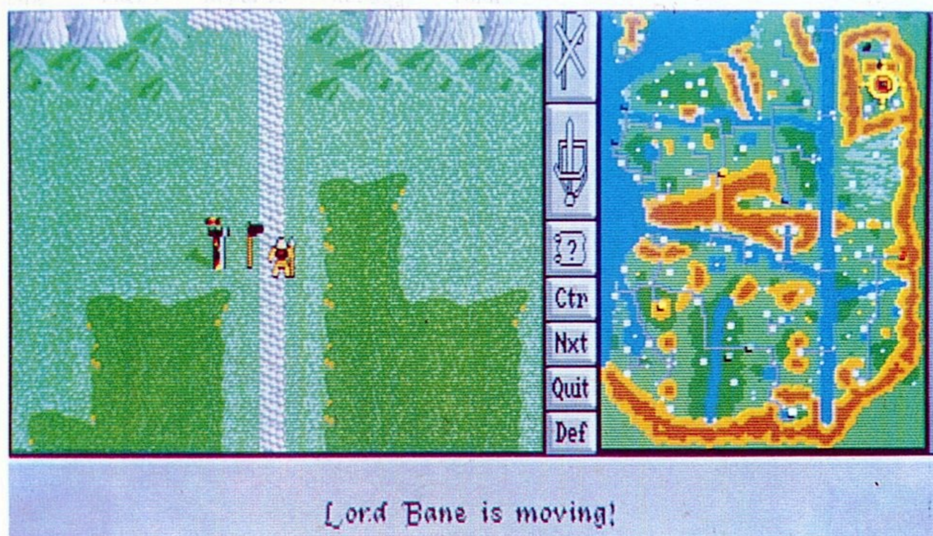
A feladatok ezután még egyre nehezebbek, a szörnyeknek, bár életerejük nem nő, de védettségük igen. A további küldetésekben meg kell szöknünk Ulag bosszúra szomjazó fiának, Graknak a börtönéből, meg kell keresnünk egy eltűnt varázslót, Karlemet, akiről kiderül, hogy túl sokat kísérletezett a Káosz varázslataival, és zombivá változott! A tűzvarázsló várában nem működnek a tűzvarázslataink, ezért elég egyértelmű, hogy a mágusunk melyik három csoportot fogja választani. A „Verseny az idővel" kijutás egy labirintusból, amelynek cselvetés révén lettünk foglyai. Mindenhol minden szobát érdemes végigvizsgálni, még akkor is, ha teljesítettük a küldetést, mert hasznos varázstárgyakra lehet bukkanni eldugott raktárakban!

A részletes végigjátszásról nem akarok írni, mert a feladatok nagyon jól játszhatóak, okos csapatmunkával, bölcs stratégiával (ez nem a mindenszörnyet-üssünk-agyon stratégiát jelenti) mindegyik könnyen teljesíthető.

A játék újabb küldetés-lemezt is sejtet, (negyedik ikon a főmenüben), ami a programozók előrelátó üzletpolitikájára utal. A program (szerintem) azért sikeres, mert a sikeres játékok receptje szerint készült: egyszerű, könnyen érthető szabályok, egyértelmű feladatok, jó grafika, hangulatos zene, no és FANTASY (ez utóbbi az én szememben már eleve elég sok jó pontot jelent). Jelenleg úgy néz ki, hogy a jó öreg orkok-varázslók-sárkányok témáról még rengeteg bőrt lehet lenyúzni, anélkül, hogy eltűnne a programokból minden eredetiség. Csak húzgálják még a bőröket, kíváncsian várjuk az eredményt.

Tihor Miklós

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	81	79
ZENE	83	81
JÁTSZHATÓSÁG	92	95
Összesen:	87	88



FOTÓ: AMIGA

Kiváló stratégiai játék

WARLORDS

Hosszú fekete oszlopokban vonult el a hegyszorosban a Pusztulás Urának néma serege. A domboldalakat Kor vörösbe öltözött orkjai, a farkaslovagok és az óriás harcosok gonosz serege árasztotta el. Nyugatról a viharóriások kékesen villódzó villámokban fürdő hatalmas alakjai indultak el. Az ég felé szökkentek a Sirianok pegazuslovasai, a várfalakon pedig komor, nehéz vértezetbe öltözött harcosok álltak fel. A háború megkezdődött.

Nagyon ritkák manapság a jó, játszható stratégiai játékok. Ezen gyöngyszemek közé tartozik a Warlords. Összesen nyolc játékos játszhatja, amelyek bármelyike lehet ember vagy a számítógép. A fantasy-környezetben játszódó háborúsdiban természetesen a teljes ottani világ uralmáért folyik a harc. A program stílusában leginkább a Sword of Aragon-ra emlékeztet, ugyanis nemcsak seregeket, hanem hősöket is irányíthatunk, akik magányos küldetéseken varázstárgyakat szerezhetnek meg, amelyek persze uruk győzelmét segítik.

A játékot négy fokozatban játszhatjuk: lovag, báró, lord és hadúr. Minden számítógép-vezérelt ellenfélre megadhatjuk a fokozatot. Ha minden ellenfél hadúr, akkor a játék nehézsége 100%. Mint minden hasonló stílusú játék, ez is körökre van bontva, amelyekben minden játékos egymás után lép. A játék kezelése a megszokottakhoz képest különösen kényelmes. Kezdetben egy hősünk van, de idővel egyre több csatlakozik hozzánk, és seregeket is gyárthatunk. Egy körben minden egységgel annyit léphetünk, ahány mozgáspontja van. Az úton való haladás 1, a síkságon 2, az erdőben és mocsárban 5, a dombon 6 mozgáspontba kerül. Vannak persze kivételek, az óriások a hegyekben, a farkaslovasok a mocsárban mozognak jobban. Minden játékos várakat birtokol. A várakat persze először el kell foglalni, kezdetben a semleges helyőrségtől, majd később az ellenségtől.

Minden várra megadhatjuk, hogy milyen sereget termeljen a lehetségesek közül. A könnyűgyalogság, nehézgyalogság, lovasság, farkaslovasok, pegazuslovasok, griffonlovasok, törp harcosok, elf íjászok, óriások, tengerész egységek előállításának ideje függ attól, hogy milyen erős az egység. Nem mindenhol lehet mindenfajtát gyártani, pl. farkaslovasokat főleg a keleti síkságon, elf íjászokat pedig csak az erdőben. Vannak ezenkívül speciális csapatok is (ördög, démon, sárkány, élőholt, varázsló), ezeket a hősök hozzák magukkal. Lehet több csapat erejét kombinálni (Group), ilyenkor együtt mozognak (mozgáspontjuk a legalacsonyabb mozgáspontú csapat mozgáspontja), és együtt harcolnak. Egy ilyen csapatban maximum nyolc egység lehet. Azt, hogy egy csoport hány egységet tartalmaz, a zászlójának méretéről lehet tudni.

Jó megoldás, hogy a ritkábban használt funkciók menüben vannak, amíg a gyakoribbak a képernyőn, kapcsolóként. A kapcsolók a seregeinkkel való mozgást könnyítik meg. A NXT-el és a DEF-fel azok között a seregek között válogathatunk, amelyekkel még nem léptünk. A QUIT-tel azt mondjuk egy seregről, hogy a NXT már ne álljon rá. A CTR-el a képernyő közepére állítjuk a sereget. Az áthúzott-zászló ikonnal tudunk kilépni az aktuális sereg mozgatásából (belépni úgy, hogy az adott seregre click-elünk). Az alatta levő ikon a termelés. Ha erre az ikonra választunk, és utána egy általunk birtokolt várra, akkor megkapjuk a termelésmenüt. Itt ki van írva, hogy milyen csapatot lehet előállítani, hány körbe és mennyi aranyba kerül egy. Egyszer click-elve egy seregre kiválasztjuk, kétszer info-t is kapunk róla (mennyi mozgáspontja van és milyen erős). Utána a PROD-dal mondjuk azt, hogy ilyet készítsenek nekünk a vár lakói. A LOC ikonnal átirányíthatjuk a termelést, ilyenkor még egy várat meg kell adni, és az előállított seregeket automatikusan oda fogják szállítani. A STOP-pal megállíthatjuk a termelést, EXIT a kilépés.

A menük közül az ORDERS-el építhetünk síkságon tornyot, CAPITAL-lal ráállhatunk a kiinduló várunkra, DISBAND-al feloszlathatjuk egy egységünket és RAZE-el lerombolhatunk egy (általunk birtokolt) várat. A következő menüvel jelentést kérhetünk arról, hogy a többi játékoshoz képest hogy állunk seregek, városok, arany, stb. szempontjából. A HEROES menü pontjai csak a hősökre (még a speciális egységekre, mint pl. varázsló sem!) vonatkoznak. Ha egy felderítetlen (UNEXPLORED) romra vagy egy templomra lépünk egy hőssel, válasszuk ki a menü SEARCH pontját. Általában ilyenkor meg kell küzdenünk egy szörnnyel. A véletlenen múlik, hogy ki nyer, de a már nálunk levő varázstárgyak (pl. kardok) segíthetnek. Ezután vagy egy varázstárgyat, vagy pénzt találunk. (A pénz csak arra jó, hogyha sok pénzünk van, gyakrabban állnak be hozzánk hősök.) Az is lehet, hogy csatlakozik hozzánk egy speciális egység. Ha tárgyat találunk, a TAKE-kel vehetjük fel. Vannak speciális helyszínek is (ezeket egy nagy épület jelöli), ahol gyógyítást kaphatunk (HEALERS),

vagy tanácsot (SAGE). A bölcs meg tudja nekünk mondani, hogy melyik varázstárgy hol található, ill. melyik helyszínen milyen varázstárgy van.

Az OBSERVE ON/OFF-funkcióval válthatjuk, hogy lássuk-e a számítógép lépését, az END TURN-nel fejezzük be a saját lépésünket. A játék kimentésével voltak problémáim, ugyanis a program csak a saját 2-es lemezére hajlandó menteni. Célszerű ezért egy másolatot használni, mert előfordulhat, hogyha nincs hely a lemezen, és mindenképpen ki akarjuk menteni a 4–5 órája tartó játékot, akkor az állást egy hangeffekt helyére vesszük fel.

A harcokban a győzelemhez túlerő és némi szerencse kell. Általában a nagyobb erejű egység legyőzi a kisebb erejűt, de a hősök és speciális egységek az átlagosnál is több ellenfelet tudnak elpusztítani, és nehezebben halnak meg. A várvédőnek (vagy annak, aki toronyból harcol) természetesen előnye van.

Nagyon feldobja a játékot a sokféle sereg, amelyek mindegyikének vannak előnyös és hátrányos tulajdonságai. A játék elején pl. könnyűgyalogságot érdemes gyártani, mert egy kör alatt kész van, és gyorsan sok várat szerezhetünk. Később érdemes az erősebb egységek készítésére átállni. A pegazuslovasok nagyon gyorsak, és a víz fölött is át tudnak repülni. Az óriások 6-os erejükkel szinte verhetetlen ellenfelek. A nehézgyalogság aránylag hamar kész van, és nagyon ütőképes, ezért ők a legalkalmasabbak a komoly szárazföldi offenzívákra. A hajókkal vízen szállíthatjuk seregeinket. A várakban mindig érdemes helyőrséget hagyni, mert az embert mindig érhetik meglepetések fürge támadó csapatok részéről. Célszerű a védett területekről a „frontra" irányítani az elkészített seregeket a LOC-kal, hogy hatékonyan terjeszkedhessünk.

Azt hiszem, hogy a játékegyensúly nem tökéletes, mert pl. a senki által sem fenyegetett, rengeteg várral körülvett Kor orkjaival sokkal könnyebb nyerni, mint pl. a heggyel és ellenségekkel körülvett Sirianokkal. Lord Bane-t a hegyek nagyon védik, de ő is nehezen tud onnét kimozdulni. Leggyengébb fokozatban nem érdemes játszani, mert úgy a játék túl könnyű, de a legerősebbel sem érdemes kezdeni, mert érdekes meglepetés fogja érni a kezdő játékost, amikor 15–20 körön belül kiírtják.

Egy komoly hibája van a játéknak: nagyon sokáig tart. A hosszú játékidejéről ismert Rizikó számítógépes változata még négy ember-játékos és világhódítás esetén is lemegy kb. három óra alatt. A Warlords-ban egy menet egy ember-játékos esetén minimum nyolc óra, több játékos esetén még több. Az, hogy minden sereget külön irányíthatunk, nagyon megbonyolítja a játékot, bár nem volna akkora baj, ha kisebb volna a terület, kevesebb vár és játékos lenne. Akinek persze sok szabadideje van annak feltétlenül ajánlom ezt a kiváló programot.

Tihor

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	82	
ZENE	75	
JÁTSZHATÓSÁG	94	
Összesen:	88	

Dáma a rút kislányból

THE TELLER

Bizonyára senki sem ülne le egy játék elé, amely nem állna másból, csak abból, hogy színes háromszögek, négyzetek és körök sorrendjét és színét kellene megjegyeznie. Nos, sok jó játék van, amelynek az alapja egy ilyen egyszerű ötlet, de „szépen fel van öltöztetve", vagyis látványos grafika, jó zene, hangulatos sztori csinál dámát a rút kislányból.

A Teller is ebbe a kategóriába sorolható. Bár a játékhoz hangzatos történet tartozik, a lényeg egy egyszerű logikai játék.

Adott egy rács, amelyen a program kirajzol különböző színárnyalatú és alakú jeleket. Ezután ezt letörli, az égből egyenként potyogni kezdenek ilyen jelek, és ezeket kell a helyükre rakni. Ezt a feladatot tréfásan megrajzolt varázslók végzik, versenyben az idővel, vagy egymással. A Memory Quest az egyszemélyes játék, a Memory Fight a kétszemélyes (a gép az ellenfél, méghozzá igen kemény!). Az ellenfelet az OPPONENTS alatt lehet kiválasztani. Fight módban a játék pénzre megy, a tétet az viszi, aki az ábrát hamarabb kirakja. A kirakás közben extra figurák is potyognak, pl. a jokert bárhová rakjuk, a megfelelő jel fog megjelenni, ha pedig a FREE-t megszerezzük, átmászkálhatunk az ellenfél térfelére, és ellopkodhatjuk azokat a jeleket is, amelyek neki potyognak.

2UP TRAINER módban két játékos is játszhat egymás ellen, és itt van egy pálya-editor is. MAD MODE-ban három játékos küzdhet egymással!

A programban sok ötlet nincs, hiszen az egyik legősibb játékot, a memória-játékot valósítja meg. Annál profibb a megvalósítás, a bájos animációk, a szép hátterek, a sztori és a „versenyszellem" jó hangulatot kölcsönöz a játéknak. Mivel egymás ellen is lehet küzdeni, felírhatjuk arra a listára, amit akkor veszünk elő, amikor barátainkkal akarunk valami szórakoztatót játszani. Mindezek ellenére (vagy mellett) a játék erős középmezőnyös, top listára nem nagyon fog felkerülni.

Tihor Miklós

OILMANIA



FOTÓ: AMIGA

Az olajbányászat lehet szórakozás is

Nagyon megörültem, amikor régi kedves játékom, az Oil Wells újra feldolgozott változata a kezembe került. A játék nagyon egyszerű, de izgalmas és nagy ügyességre, összpontosításra van szükség a szintek teljesítéséhez.

Az egyes pályákon felszíni fúrással kell a földben, óceánban található összes olajat. Nekünk a fúró fejét kell irányítanunk a bánya útvesztőiben. Előre a joy mozgatásával haladhatunk, visszafelé pedig a tűzgomb lenyomásával húzhatjuk a fúrót. A fej persze maga után húzza azt a csövet, amely a fúrótoronnyal összeköti. Az alagutakban kis pöttyök jelképezik az olajat. Egy szintet csak akkor teljesítünk, ha az összes ilyen pontot begyűjtöttük. Erre az egyes pályákon viszonylag kevés időt kapunk, ezért nagyon kell sietnünk.

Persze így a feladat még túl egyszerű lenne. Ezért nehezítésnek a bánya hemzseg a kis szörnyecskéktől, rágcsálóktól. Ezek, ha a vezetékhez érnek, rágni kezdik, és néhány másodperc alatt kilyukasztják a csövet. Ez pedig az életünk végét jelenti. A szörnyek ellen egyetlen védekezést a fúró feje jelenti, ez ugyanis szép nyugodtan elfogyasztja a rágcsálókat. Utunkon találkozunk néhány serleggel is, melyek összegyűjtéséért némi plussz pontot kapunk.

Minden negyedik szint teljesítése után jutalomból ingyen (veszteségek nélkül) gyűjtögethetünk néhány pontot. Itt az előző részben megszerzett olajat kell teherautón elszállítanunk. Az országúton részeg autósok kacskaringóznak velünk szemben, és néhány UFO lövöldözik ránk felülről. Minden üldözés vagy találat során fogy a tartályban levő olaj, s amint ez elfogyott, utunk is véget ér. Menet közben viszont pontszámunk egyre szaporodik.



FOTÓ: C–64

A játék szépen sikerült, sok újabb izgalmat ígér, de a fúró irányítása kicsit nehézkes. A bányában csak akkor tudunk befordulni valamelyik irányba, ha éppen a sarkon állunk. (A játék előző változata ebből a szempontból jobb volt). Újdonság a jutalompálya, ami azonban szerintem csak ront a program színvonalán.

Temesvári Tibor

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	58	61
ZENE	48	50
JÁTSZHATÓSÁG	63	61
Összesen:	52	55



Hókusz-POKEusz

Lexikon A–Z-ig

AMIGA

A C64-essel rendelkezők népes táborának általában nincs gondjuk a különböző játékok „örökéletessé" tételével. Az Amigások általában nehezebb helyzetben vannak, ezért most nekik gyűjtöttem össze az összes „Cheat"-et (Csalást), ami széles e világban fellelhető volt. Az „örökéletek" bevitelének három fő formája van:

1. High-Score cheat – akkora pontszámot érünk el a játékban, hogy felkerüljünk a „high score" listára. Ekkor írjuk be a megfelelő „csaló-szót".

2. Kódszó-cheat – néhány játékba eleve beépítettek egy kódellenőrző rendszert, tehát ilyenkor ide kell beírni a kódokat.

3. Billentyű lenyomásos cheat – a csalás(oka)t egy/több gomb benyomásával hozhatjuk elő.

Mielőtt rátérnénk a lényegre, egy jótanács: ha egy cheat bevitele nem sikerül, idegeskedés helyett inkább próbálkozzunk újra, mert lehet, hogy:

1 – rosszkor akartuk beadni a csalást

2 – rossz gombokat nyomtunk

3 – nem értettük meg a bevitel módját.

A

AFTERBURNER: pauzáljuk a játékot és gépeljük be: THUNDERBLADE. Unpauzálás után „G"-extra rakétát, „>"-egy pálya előrelépést, „<"-egy pálya hátralépést és „N"-extra életet ad.

AFTER THE WAR: az első pályán nyomjuk be az „ALT", „B", „1" gombokat az örök élethez és időhöz. „ALT", „M", „1" a következő pályára ugrat.

ASTRO MARINE CORPS: a pályák kódjai – NOSTROMO, DISCOVERY, ENTERPRISE, DAGOBAH, REPLICANT, KRULL, METROPOLIS.

APB: a high-score táblába „ALF"-ot írjunk be.

ARCHIPELAGOS: amikor Archipelago-t kell választanunk, kérjük a 8421-et, majd nyomjunk kétszer ENTER-t. Most már bármelyik szigetet választhatjuk 1-től 9999-ig.

ARKANOID: egy játékos esetén F3-at, két játékosnál F4-et nyomjunk (F1 és F2 helyett).

ARKANOID 2: nyomjuk be a CAPS LOCK-ot és gépeljük be: DALEY88 az örökélethez. A címképernyőn írjuk be: PETEJOHNSONWANTSCHEAT, ezután „S" benyomására bármikor kinyílik a kijárat.

ARMY MOVES: a második rész kódja 101069. Az első pályán az örökélethez „ALT", „1", „D"-t, a másodikon „ALT", „1", „J"-t nyomjunk.

ATOMIC ROBOKID: a címképernyőn írjuk be: TUESDAY 14TH (ezután ha tűzgombot nyomunk, egy menűből választhatunk „örök" dolgokat).

ATOMIX: nyomjuk meg a HELP-et, hogy jelszó módba kerüljünk, ezután írjunk be TIME-ot az örökidőhöz.

AWESOME: az energia beállító képernyőn vigyük a kurzort a SHIELD állító részhez és nyomjuk meg a numerikus billentyűzet „+" gombját, majd a tűzgombot. Ezután az F1–F2... gombokkal fegyvereket és pályaugrást kérhetünk.

B

BAAL: a high-score táblába LOVEBUNDLE-t írjunk.

BACK TO THE FUTURE 2: pauzálás után gépeljük be: THE ONLY NEAT THING TO DO. „Z" pályát vált.

BACK TO THE FUTURE 3: az örökélet kódokat a pályák előtt, a sztori bemutatása közben kell beírni: 1 pálya-ROTTEN CHEAT, 2 p-LOUSY CHEAT, 3 p-LOW DOWN CHEAT.

BARBARIAN (Psygnosis): 04 és a bal oldali minusz jel, utána 08 és újra a bal oldali minusz jel, majd 59 begépelése után sérthetetlenek leszünk.

BAT MAN THE MOVIE: a címképernyőn JAMMMM-ot írjunk be. F10 pályát vált.

BATTLE SQUADRON: a játék közben írjuk be : CASTOR. F6–F10 fegyvert vált, F1–F5 fegyvererősséget állít.

BATTLE VALLEY:gépeljük be : ROGER MELLIE THE MAN ON THE TELE az örökélethez.

BEACH VOLLEY: játék közben írjuk be: DADDYBRACEY. F1 pályát vált.

BOMBUZAL: néhány kód: ROSS, TREE, RATT, LISA, SINK, DAVE, BIKE, IRON, BIRD, LEAD, TAPE, WEED, VASE, RING, PILL, GIRL, SPOT, GOLD, PALM, OPAL, LOCK, SONG, SAFE, FIRE, WORM, LAMP.

BSS JANE SEYMOUR: pályakódok: SLUMBER, INTEREST, BULKHEAD, SHOWROOM, MUSHBASH.

BETTER DEAD THAN ALIEN: játék közben ESC-vel pauzáljunk, vigyük a hajót egy biztonságos helyre és „N"-el folytassuk a játékot.

BEVERLY HILLS COP: a nehézség állító képernyőn írjuk be: MELLIE.

BIO CHALLENGE: ESC-vel pauzáljunk, „G" a pálya végére tesz.

BLOOD MONEY: pauzálás után nyomjuk meg a „HELP" gombot.

C

CARRIER COMMAND: játék közben pauzáljunk, majd írjuk be: GROW OLD ALONG WITH ME, ezután „+" és „–" állítja az energiát. Ha THE BEST IS YET TO BE-t írunk be, ugyanezekkel a gombokkal a játékban látható tárgyakat nézhetjük meg.

CABAL: játék közben írjuk be: SCHLIKA. „F2" örökéletet ad.

CAR-VUP: gépeljük be a következő kódszavakat: PUSSYCAT-extra élet, BUMPER-sérthetetlenség, BARMY CAR-extra 10 000 pont, WOOAARRGGH-extra gyors fordulás, WHOOPSIE-pályaugrás.

CONTINENTAL CIRCUS: amikor a startnál kigyullad az első piros lámpa, nyomjuk a joy-t előre, a másodiknál en-

gedjük vissza, a harmadik zöldnél pedig ismét nyomjuk előre a jó starthoz.

CRACKDOWN: játék közben pauzáljunk és írjuk be : SMURF. F1–F2 energia.

CYBERNOID 2: a címképernyőn írjuk be: NECRONOMICON.

CHARIOTS OF WRATH: amikor a startnál tűzgombot kellene nyomni, inkább toljuk a joy-t előre.

CHASE HQ: játék közben nyomjuk be a bal egér és a tűz gombot és közben gépeljük be: GROWLER. Ezután „T" visszaállítja az időt.

CHASE HQ 2 – SCI: a címképernyőn gépeljük be: IN A GARDEN IN, ezután a játék közben „T" visszaállítja az időt.

CLOWN „O" MANIA: extra életet a HELP megnyomásával kérhetünk.

CHUBBY GRISTLE: a címképernyőn írjuk be: BUUURRP.

CYBERNOID: a címképernyőn RAISTLIN-t írjunk be.

D

DARKSIDE: érdekes dolgot látunk, ha benyomjuk a „2", „8" billentyűket és a tűzgombot.

DEFENDER OF THE CROWN: amikor a második disc töltődik, tartsuk benyomva a „K" billentyűt. „Örök" lovagokat kapunk.

DENARIS: amikor a data-disc-et kéri a játék, tegyük be és töltés közben tartsuk benyomva a „Z" gombot. Ezután tegyük át az egeret a joystick port-ba, kezdjük el a játékot, de nyomjuk a jobb egérgombot, amíg be nem töltődik.

DOGS OF WAR: kezdés előtt gépeljük be: TIMBO. „F5" örökélet.

DOMINATOR: a high-score táblába SHAFT-ot írjunk.

DOUBLE DRAGON: a címképernyőn gépeljük be: R U CALLING MY PINT A POFF?, utána nyomjunk „RETURN"-t. Játék közben a „DELETE" gomb kinyírja az ellenfeleket.

DRAGON NINJA: játék közben gépeljük be: TERRIFIC. „F3" örökéletet ad, „L" a következő szintre tesz.

DRAGONSPACE: játék közben az ALT és a „le" kurzor gomb megnyomásával pályát ugorhatunk.

DEFENDER 2 (Arc): gépeljük be: GOATY. A pályakódok: LEMAC, ZIPPO, LAZER, DAFAD, MAMOG, FUNKY, DONKY.

DRAGON'S LAIR: a gép játszik helyettünk, ha egyszerre benyomjuk a credit képernyőn az „ESC", „R", „/", „L", „N" gombokat. Ha ez a módszer nem működne, akkor az „ESC", a jobb és bal kurzor gombok, „N", „7" kombinációt próbáljuk ki.

DRAGON'S LAIR 2: a credit képernyőn nyomjunk „RETURN"-t és gépeljük be: GET MORDROC DIRK.

DRAGON BREED: a pályák végén, amikor a következő töltődik, nyomjuk le a bal egér, a DELETE és a HELP gombokat. Ezután amikor a képernyő villog, tetszőleges gomb megnyomásával pályát válthatunk. Vagy pauzáljunk és gépeljük be: IREM.

DRILLER: kezdéskor egy kis házikó felé nézünk. Lőjük meg több mint 20 alkalommal, gépünkből Jet lesz.

DRAKKHEN: töltsük be a caracter disc-et, válasszunk nemet, névnek 31415927-et írjunk. Nyomjunk ENTER-t, gépeljük be: SUPERVISOR, utána újra ENTER. Ezután a játék közben F9 energiát ad.

DRIVIN' FORCE: a menűben clickeljünk rá a DRIVIN szó két „I" betűjére, ezután járgányunk mindig az úton marad!

DYNAMITE DUX: a címképernyőn gépeljük be: CHEAT. F1–F6 pályát vált, és NUDE begépelése után egy belső játékba kerülünk.

DYNASTY WARS: a címképernyőn gépeljük be: CHEAT MODE. Játék közben F2 pályát vált.

DYTER 07: a játék töltése közben gépeljük be: GIBB. „W" fegyvert, „S" pajzsot fog adni.

E

EMPIRE STRIKES BACK: a címképernyőn nyomjuk le a HELP gombot és írjuk be: XIFARGROTCHEV. Ezek után többek között az L, C, vagy D megnyomására klassz képeket láthatunk.

EXOLON: a high-score táblába „AD ASTRA" néven lépjünk be.

EYE OF HORUS: a credit résznél gépeljük be: SPAM. Örökélet, plusz kulcsok sem kellenek!

ELIMINATOR: pályakódok: AMOEBA, BLOOOP, CHEEKI, DOINOK, ENIGMA, FLIMPE, GEEGEE, HANDEL, ICICLE, HAMMIN, KIKONG, MIKADO. Az örökélethez: LAPDOG.

E-MOTION: a címképernyőn írjuk be a játék nevét. F1–F4-el a pályák között ugrálhatunk.

ENCHANTED LAND: az intro képernyőn írjuk be: TCB RULES FOREVER, a kép villanni fog. F2 majd SPACE megnyomására a pálya végére kerülünk.

E-SWAT: pauzáljuk a játékot és gépeljük be: JUSTIFIED ANCIENTS OF MU MU (próbáljuk ki szóközökkel és anélkül is).

F

FALCON: repülés közben nyomjuk le az „X", „SHIFT" és „CTRL" gombokat a fegyver-újratöltéshez.

F–19 STEALTH FIGHTER: na, ez egy kicsit bonyolult lesz: repülés közben nyomjuk be az ALT és a H gombokat. Forduljunk fejjel lefelé a géppel. Kapcsoljuk ki a hajtóművet. Tartsuk a gépet úgy, hogy a HUD kb. 10 fokon legyen, és jól figyeljünk, mi történik!



F–29 RETALIATOR: a nevünk helyett THE DIDY MEN-t írjunk be. Ekkor játék közben ENTER benyomására a gép automatikusan leszáll helyettünk. Vagy elhalálozás esetén újraindítás helyett várjunk, amíg a „Service Terminated" felirat megjelenik, ekkor reset-eljük a gépet. Töltsük be újra a játékot, a pilóta sérthetetlen lesz. Vagy kezdjünk el mindent normálisan, de NE lépjünk be a fegyverválasztó képernyőre! Ezután a játék közben örök Thunderbolt rakétáink lesznek. Vagy, ha névnek CIARAN-t írunk, örök fegyverzetünk lesz.

FIGHTER BOMBER: névnek BUCKAROO-t írjunk be, ezután tetszőleges küldetést választhatunk. Repülés közben D megnyomásával a következő célponthoz jutunk.

FERNANDEZ MUST DIE: pauzálás után gépeljük be: SPINYNORMAN.

FLYING SHARK: a high-score táblába vagy RHL-t, vagy JGL-t, vagy KD-t, vagy RAB-ot írjunk be a különböző csalásokhoz, de az utolsó betű beírásakor mindig nyomjuk le a bill. 5-ös gombját.

FORGOTTEN WORLDS: a címképernyőn írjuk be: ARC és nyomjuk le a HELP gombot. „S" a boltba, „N" a következő pályára tesz.

G

GAME OVER 2: a második pálya kódja: 11423.

GHOULS „N" GHOST: játék közben írjuk be: KARENBROADHURST.

GHOST „N" GOBLINS: a high-score táblába !-et írjunk. Vagy a credit képernyőn írjuk be: DELBOY.

GREMLINS 2: high-score névnek SINATRA-t írjunk.

GRAVITY FORCE: jelszónak WARPxx-et írjunk (az xx a kért pálya száma).

GHOSTBUSTERS 2: amikor az Activision logo megjelenik, nyomjuk be a „CTRL", „ALT", „S", „U" gombokat.

H

HAMMERFIST: high-score névnek TAECH OT TNAW-ot írjunk, F7 pályát vált.

HARD DRIVIN': válasszunk Manual váltót, gyorsuljunk fel csúcs sebességre és váltsunk át Neutral váltóra. Sérthetetlenség!

HELTER SKELTER: pályakódok: SPIN, FLIP, GOAL, LEFT, TWIN, PLAY.



HILLSFAR: zárpiszkáláskor nyomjuk meg az „F" gombot.

HORROR ZOMBIES: nyomjuk le az „M" és a „." gombokat (örökélet). Játék közben gépeljük be: CHEATMODE, ekkor F10 pályát vált. Pályakódok: WOLFMAN, HAMMER, LUGOSI, NOSFERATU, GARLIC. Vagy gépeljük be az örökélethez: BOGEYMAN.

HAWKEYE: pauzáljunk játék közben, nyomjuk meg a HELP gombot és unpauzáljunk.

HYBRIS: a high-score táblába gépeljük be: COMMANDER. F10 örökélet, F9 pályaugrás, F2–F8 fegyverek.

I

IKARI WARRIORS: a high-score táblába FREERIDE néven iratkozzunk fel.

INDIANA JONES (Arcade verzió): a high-score táblába SILLYNAM-ot írjunk. Vagy a címképernyőn írjuk be: JEHOVA, ekkor a keret szürkére vált. „L" pályát vált, „I" extrákat ad.

INSANITY FIGHT: nyomjuk le mindkét egérgombot, a tűzgomb és az „L" benyomása pályát vált.

IMMORTAL: pályakódok: CDDFF10006F70, OADDA21000E10, BFDFE31001EB0, 09DE443000EB0, 3B7FD53010E41.

IMPOSSAMOLE: a high-score táblába a következő szavakat írhatjuk be: HEINZ (több erő), OUCH OUCH (vizenjárás), COMMANDO (örök fegyver), ANNFRANK (csúcs energia), LUMBAJAK (dupla energia), JUGGLERS.

IVANHOE: játék közben „P"-vel pauzáljunk és gépeljük be: ZOMBINETTE, utána nyomjunk RETURN-t. Unpauzálás után „N" pályát vált.

J

JAMES POND: játék közben gépeljük be: JUNKYARD, majd nyomjunk RETURN-t. Ezután RETURN-örökélet ki/be, „D"-zárak nyitása.

JUDGE DREDD: a játék elején a computerbe DREDD néven jelentkezünk be, majd gépeljük be: BRUCKEN PLAYING HERO QUEST. Lépjünk ki EXIT-el, a játék közben HELP-el befejezhetjük a pályákat.

K

KICK OFF 2: büntetőkor nyomjuk az „R" gombot, ekkor láthatjuk, hogy a játékos hova fogja rúgni a lasztit!

KARATE KID 2: „P" pályát vált.

KID GLOVES: pauzálás után írjuk be: RIANNON. F6 a boltba visz, F8 extra pénzt ad, F9 sérthetetlenné tesz.

KLAX: játék közben nyomjuk meg a SPACE és a „4" gombokat, így az utolsó pályára jutunk.

L

LIGHT CORRIDOR: pályakódok: 0000, 5400, 0101, 3901, 2601, 9902, 4303, 9003, 6904, 3305.

LOTUS ESPRIT: az egyes játékos nevének FIELDS OF FIRE-t, a másodiknak IN A BIG COUNTRY-t írjunk, így mindig nyerünk. Ha érdekességre vágyunk, első nevének MONSTER-t, másodiknak SEVENTEEN-t írjunk!

LAST DUEL: kezdjük el a játékot, pauzáljunk F9-el és nyomjuk le a HELP, bal SHIFT és „1" gombokat. Unpauzálás után F8 extra életeket ad, atöbbi „F" gomb pedig pályát vált.

LEATHERNECK: játék közben írjuk be: CUTHBERTNECK, F3 örökélet.

LED STORM: gépeljük be: DAVID BROADHURST WANTS TO CHEAT, de a második és a harmadik szó közé két SPACE-t rakjunk.

LINE OF FIRE: játék közben gépeljük be: OPERATION FERRET.

M

MIDNIGHT RESISTANCE: a címképernyőn pauzáljunk és gépeljük be: ITSEASYWHENYOUKNOWHOW.

MONTHY PYTHON: a high-score táblába SEMPRINI-t írjunk.

MENACE: játék közben írjuk be: XR3iTURBONUTTERBASTARD.

MICKY MOUSE: játék közben írjuk be: 6135688. F2-F3-F4 különböző cheat-okat eredményez.

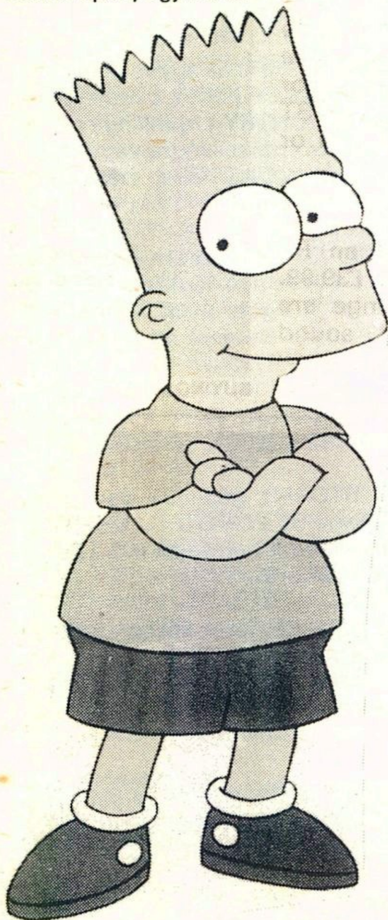
MANCHESTER UNITED: játék közben nyomjuk meg a bal egérgombot, így két játékos módba kerülünk. Ezzel a módszerrel a legerősebb computer csapat is legyőzhető.

N

NEBULUS: a címképernyőn írjuk be: HELLOIAMJMP. F1–F10 pályát vált.

NEW ZEALAND STORY: a címképernyőn nyomjunk „DEL"-t és „M"-et, utána „M"-et és „DEL"-t. Gépeljük be: FLUFFYKIWIS.

NINJA WARRIOURS: játék közben nyomjuk be a Caps-Lock-ot és gépeljük be valamelyik kódszót, majd nyomjunk újra Caps-Lock-ot, így különböző érdekes eseteket láthatunk: SKIPPY, A SMALL STEP FOR A MAN, THE TERMINATOR, MONTY PYTHON, STEVEN AUSTIN, GENESIS OF THE DALEKS, SNOW WHITE, KYLIE, MAY THE FORCE BE WITH YOU (örökélet), OPEN THE POD BAY DOORS HAL (örök shuriken). Ha esetleg ez a módszer nem szuperál, a kódokat az ALT billentyű benyomása közben pötyögjük be.



NAVY MOVES: a kettes pálya kódja: 786169.

NINJA SPIRIT: F9-el pauzáljunk, majd nyomjuk be a CAPS-LOCK, a CTRL és a SHIFT gombokat.

NITRO: névnek MAJ-t írjunk be.

O

OLYMPIC CHALLENGE: gépeljük be: „HINGSEN.J", ezután az „F" gombokkal sportágat választhatunk.

OPERATION THUNDERBOLT: hogy mindig legyen célzólézerünk, nyomjuk be egymás után a következő gombokat: (player 1): F8, F7, F6, F5, F4, F3, F8, F1, F1, F1 és (player 2): F8, F7, F6, F5, F4, F3, F8, F2, F2, F2. Vagy a high-score listába WIGAN NINJA vagy EDOM TAECH nevet írjunk. F2 pályát vált. Ha túl könnyűnek találjuk a játékot, SPECCY MODE beírásával nehezíthetünk.

OUTRUN: játék közben írjuk be: RED BARCHETTA. „T" extra időt ad, „G" pályát vált.

P

PIPEMANIA: pályakódok: BALL, BLOB, WILD, DOCK, GRIP, TICK, OOZE.

P–47 THUNDERBOLT: a high-score táblába írjuk be: ZEBEDEE. F1 extra életet ad, F2 pályát vált.

PACLAND: a címképernyőn gépeljük be: AVALON.

PLATOON: a címképernyőn írjuk be: HAMBURGERHILL (ezt a cheat-ot nem próbáltam ki, ezért lehet, hogy a két szó közé SPACE-t kell tenni?!). F2-F3-F4-F5 pályát vált.

PRINCE OF PERSIA: nyomjuk le a CAPS-LOCK-ot és az „L"-t a pályaugráshoz (csak a második szint után működik).

R

RAMBO 3: a high-score táblába RENEGADE néven iratkozzunk fel. Ezután 1-2-3 pályát vált.

RAINBOW ISLANDS: azon a képernyőn, ahol a villogó szivárvány megjelenik, villámgyorsan kell beütni a következő kódokat (siker esetén mindig megjelenik egy kis jellemző ikon): BLRBJSBJ-extra gyorsaság, RJSBJSBR-dupla lövedék, SSSLLRRS-gyors lövedék, BJBJBJRS-?, LJKSKBLS-?, LBSJRWL-örök folytatási lehetőség, SJBLRJSR-az ellenfelek lelassulnak. Az örökélethez kezdéskor válasszunk három credit-et, nyomjuk le egyszerre a QWERTY billentyűket és nyomjuk meg a joy gombját.

ROBOCOP: pauzáljuk a játékot RETURN-el és gépeljük be: BEST KEPT SECRET.

ROBOCOP 2: amikor az introzene elkezdődik, gépeljük be: SERIALINTERFACE (ekkor a gép kiírja a cheat gombokat). Vagy betöltés után F3 megnyomásával lépjünk a high-score táblába, gépeljük be: BAMBOOZULEM és nyomjunk „HELP"-et. A céllövő résznél egyáltalán ne mozduljunk meg, így 1186 találatunk lesz!

RETURN OF THE JEDI: a high-score táblába írjuk be: DARTH VADAR. „F2" pályát vált.

RICK DANGEROUS: a high-score táblába POOKY-t írjunk.

ROAD BLASTERS: játék közben pötyögjük be: LAVILLASTRANGIATO. 1–4 fegyvert vált, „S" pályát ugrik, „F" üzemanyagot ad.

ROLLING THUNDER: a címképernyőn írjuk be: JIMBBBY.

R-TYPE: a high-score táblára „SUMITA" néven írjuk fel magunkat.

S

SHADOW OF THE BEAST: várjuk meg, amíg az utolsó kezdőkép megjelenik, ekkor nyomjuk le a bal egér és a tűzgombot mindaddig, amíg disc-et nem cseréltünk.

SHADOW OF THE BEAST 2: induljunk el jobbra, az első pigmeust meglátva nyomjuk meg az „A" gombot és gépeljük be: TEN PINTS.

SHINOBI: pauzálás után gépeljük be: LARSXViii (kis „i"-t használva).

STREET FIGHTER: játék közben írjuk be: STREET CHEAT.

SIM CITY: kapcsoljuk be a CAPS-LOCK-ot és írjuk be: FUND. Extra 10 000 dolcsi!

SLY SPY: kódnak 007-et írjunk, majd játék közben gépeljük be: SHAKEN NOT STIRRED.

STRIDER: egyszerre nyomjuk le a „HELP", bal SHIFT, „1" gombokat. Ezután 1–5 pályarészeket, F1–F4 pályákat ugorhat.

STRIDER 2: játék közben írjuk be: SWIFT.

STRYX: játék közben nyomjuk le a „HELP", „M", „E" billentyűket.

SUPERCARPS: névnek beírhatjuk a RICH–500000 credit, ODIE-level 2, BIGC-level 3 szavakat.

SAINT DRAGON: játék közben kapcsoljuk be a CAPS-LOCK-ot és gépeljük be: DECAFFINATED, utána nyomjunk RETURN-t.

SPHERICAL: a címképernyőn gépeljük be: BLADERUNNER. A szám billentyűkkel szintet válthatunk.

SUPER HANG-ON: a high-score táblába 75oj-t írjunk.

SWORD OF SODAN: a high-score táblába NANCY-t írjunk. „ENTER" pályát vált.

T

THUNDERBLADE: a címképernyőn gépeljük be: CRASH. Játék közben „HELP"-el pályát válthatunk.

TOTAL ECLIPSE: nyomjuk le az „1", „9" és tűz gombokat.

TRAILBLAZER: Nyomjuk le a „HELP", „I", „1", „2" gombokat és utána gépeljük be: CHEAT. „F3" eltünteti a gravitációt, „F5–F5" megváltoztatja a labdákat, „HELP" pedig egy érdekes effektet eredményez.

TREASURE ISLAND DIZZY: nyomjuk le az S, P, A, C, és a SPACE gombokat. Ezután „C" megnyomására eltűnünk, „M"-el mozgathatjuk a térképet, majd „SPACE"-el visszaváltozunk. Vagy kezdéskor gépeljük be: ICANFLY, ezután a joy felfelé nyomkodásával repülni tudunk!

TEST DRIVE 2: játék közben gépeljük be: GAS, a legközelebbi benzinkúthoz jutunk.

TEST DRIVE: nem esünk le a szakadékba, ha kanyarodás közben benyomjuk a tűzgombot.

TURRICAN: gépeljük be a high-score táblába: BLUESMOBIL.

TIME MACHINE: a high-score táblába DIZZY-t írjunk.

TORVAK THE WARRIOR: a high-score táblába gépeljük be: CHEAT... (amennyi pont befér). Ezután nyomjuk le a tűz és az 1–5 gombokat a pályaugráshoz.

TOYOTA CELICA RALLY: a verseny kezdetekor rögtön nyomjuk be a „CTRL" és a „C" gombokat az óra megállításához!

U

UNTOUCHABLES: a címképernyőn gépeljük be: SOUTHNAMPTONGAZETTE! „F10" pályát vált, és a 2, 3, 6 szinteken „HELP" megnyomására a félpályához jutunk.

UNREAL: azon a képernyőn, ahol a golyók sárkánnyá fejlődnek, gépeljük be: : ORDILOGICUS. RETURN-el pályát léphetünk.

V

VENUS: a címképernyőn nyomjuk meg a SPACE-t és gépeljük be: MERCURY-folyamatos repülés, PLUTO-örök töltény, JUPITER-örök idő, MARS-összes fegyver. Pályakódok: MANTIDS, CICADAS, PSYLLIDS, PIERIDS, SATYRIDS, LYCAENID, PYRALID, NOCTUID.

VOYAGER: az opció képernyőn gépeljük be: WHEN THE SWEET SHOWERS OF APRIL FALL.

VIGILANTE: a high-score táblába névnek írjuk be: GREEN CRYSTAL. „F1" extra életet ad, „F8" pályát vált.

VIKING CHILD: pályakódok: SHARKMAN, NYMHARSY.

VIRUS: nyomjuk le az ENTER-t és „P"-vel pauzáljunk.Tartsuk nyomva az ENTER-t és „O"-val unpauzáljunk. Ezek után n-örökéletet, C-speciális effekteket, L-extra rakétát, F-extra üzemanyagot, D-demot ad.

W

WINGS OF FURY: válasszuk ki a rendfokozatot, utána a karrier közben gépeljük be: COLIN WAS HERE. „C" fegyvert vált, „M" örök fegyvert, „P" extra életet, „D" sérthetetlenséget, „F" üzemanyagot ad.

WIZBALL: pauzáljuk a játékot és gépeljük be: RAINBOW. Unpauzáljunk, „C" feltölti az üstöt.

X

X-OUT: vegyük meg a legolcsóbb hajót és tegyük a négyzethálóra. Vegyük meg a legolcsóbb lézert és tegyük a boltos arcára. Extra 500000 credit! ESC pályát vált.

XYBOTS: a high-score táblába „ALF"-ot írjunk.

Z

ZOOM: játék előtt nyomjuk meg az „F10"-et, tetszés szerinti pályán kezdhetünk.

Z-OUT: nyomjuk le „J"-t és „K"-t egyszerre az örökélethez. „J" és 1–5 megnyomására pályát válthatunk.

AMIGA-HÍREK

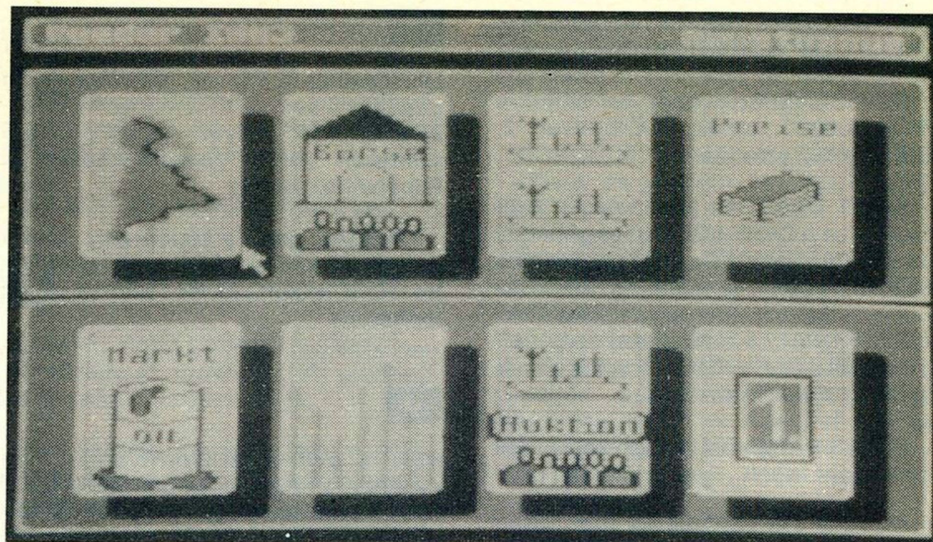
Az Amiga számítógépek igen erőteljesen növelik népszerűségüket, amit mi sem jelez jobban, hogy immáron sokadszor lett az év számítógépe az adott kategóriában az Amiga 500-as, továbbá szinte dömpingszerűen jelennek meg új szoftverek ill. játékok, nem beszélve a hardver újdonságokról.

Broadcast Titler 2: Eddig nem látott fantasztikus feliratozó program, hatalmas saját fontkészlettel. A 700,– DEM körüli program egy megfelelően kibővített Amigával (kb. 6–10 000 DEM) képes a legjobb 30–40 000 DEM-be kerülő stúdió feliratozók kiváltására.

Kickstart 2.0: Az Amiga 3000-es új operációs rendszere az előzetes értesülések szerint rövidesen megjelenik cserélhető Eprom formájában. A leírással, Workbench 2.0 lemezzel komplett rendszer ára várhatóan 170,– DEM lesz. Ehhez már kapható a piacon a Kickstart 2.0 fogadására is alkalmas ún. Kickstart átkapcsoló, melybe egyszerre 3 Epromot is elhelyezhetünk, s egy kapcsoló segítségével könnyedén váltogathatunk akár az 1.2, 1.3 ill. 2.0 verziók között.

Quickshot: A nálunk is elterjedt és közkedvelt Quickshot joystick család egy teljesen új sorozattal bővült, amelyek formatervezése nemcsak a szemnek csalogató de a jó fogása miatt a játszahtóságot is növeli. Az érdekes nevekre hallgató (Python 1, Apache 1, Starfighter, Flightgrip) joystickek között az infra távirányítású éppúgy megtalálható, mint a repülőszimulátorokhoz alkalmazkodó formájú repülős botkormány.

Kapsz egy tengerjáró teherhajót a nagybátyádtól. Vajon mihez kezdesz vele? Van elképzelésed? Itt megvalósíthatod.



FOTÓ: C–64

Bemelegítésnek nagyon jó

Reederei

Most már a kereskedelmi hajózást is elérte a végzet, azaz inkább a kezdet. Igaz még csak kicsiben, de remélem – mivel a téma hálás – hamarosan az Oil Imperiumhoz hasonló kvalitású programban próbálgathatjuk oroszlánkörmeinket.

Társasjátékunkban 1–4 játékos mérheti össze tudását, erejét, na meg szerencséjét, három nehézségi fokozatban. Az irányítást a főmenüből (Hauptmenü) ikonokkal végezzük. A képen a következő nyolc ikont láthatjuk:

1. Hajóút
2. Tőzsde
3. Hajóvásárlás
4. Árkatalógus
5. Piac
6. Statisztika
7. Árverés
8. Forduló zárása

Egy kicsit részletesebben.

1. Hajóút: Kezdetben csak egy hajóból álló flottánkat (később is csak maximum ötből) tudjuk innen irányítani. Az első oszlopból megtudjuk a hajó típusát – pl. GF = Gr Frachtschiff (nagy teherszállító). A következő három oszlopban állíthatjuk be, hogy hajó(i)nk melyik kikötőbe menjenek áruért a forduló során. (Egy forduló egy negyedév, s ez idő alatt három teljes utat tesz meg egy hajó.)

A táblázat utolsó két oszlopa:
- kab. (kabinok száma)
- Ldrm. (Laderaum-teherbírás)

2. Tőzsde: Hajózási vállalatunkat az új szelek hatására Rt. formájában működtetjük. Részvényeinket jegyzik a tőzsdén, s ebben a pontban követhetjük nyomon az árfolyam változást, valamint itt tudunk venni (kaufen), és eladni (verkaufen) is.

3. Hajóvásárlás: Gondolom elég egyértelmű. A képen látható hat típusból választhatunk, s a típuson belül – pénztárcánk vastagságától függően – kérhetjük, hogy nagyobb (mehr Laderaum), illetve kisebb (Laderaum minus, weniger) legyen a befogadóképesség.

Megj.: A hajókat nem raktárról szállítják, először csak a rendelést veszik fel (ha zsebünkben a teljes vételár), s majd valamikor megkapjuk őket – minél drágább, annál később.

4. Árkatalógus: Tájékozódhatunk az egyes árufeléségek árairól, megtudhatjuk, hogy melyik kikötőben mit, és a világpiaci ár hány százalékáért szerezhetünk. (Érdemes figyelni ezekre a százalékokra, mert kis árfolyamesés ellenére nyereségünk is származhat.)

5. Piac: Itt szabadulhatunk meg felesleges áruinktól, s egy évre visszamenőleg az árfolyamokat is tanulmányozhatjuk. (Ha valamiből túl sokat vettünk, s az ára még mindig csökken, ne növeljük tovább a készletünket, hanem azonnal adjuk el, mert megfigyelésem szerint a gép a felhalmozásra „utazik".)

6. Statisztika: Kezdéskor a négy játékos egyenlő arányban osztozik a piacon (25–25%), a későbbiekben a változásokat követhetjük itt nyomon.

7. Árverés: Nevezhetnénk átverésnek is. A kiöregedett, leírt hajóinkon adhatunk ebben a pontban túl (csak ha egynél több hajónk van), a nyilvántartási ár harmadáért.

8. A forduló vége: Rövid kimutatást láthatunk a Napiófőkönyvünkből:
- Ausgaben (az összes kiadás)
- Einnahmen (az összes bevétel)
- Gesamtvermögen (a pillanatnyi pénzügyi helyzetünk)

Ennyit a kezelésről.

A játékhoz nyerő stratégiát adni nem lehet, mert benne van a kiszámíthatatlanság, a bizonytalanság (bizonyos dolgokra azért minden kezdő hajómágnás számíthat. Történetesen arra, hogy ritkán fog nyerni.)

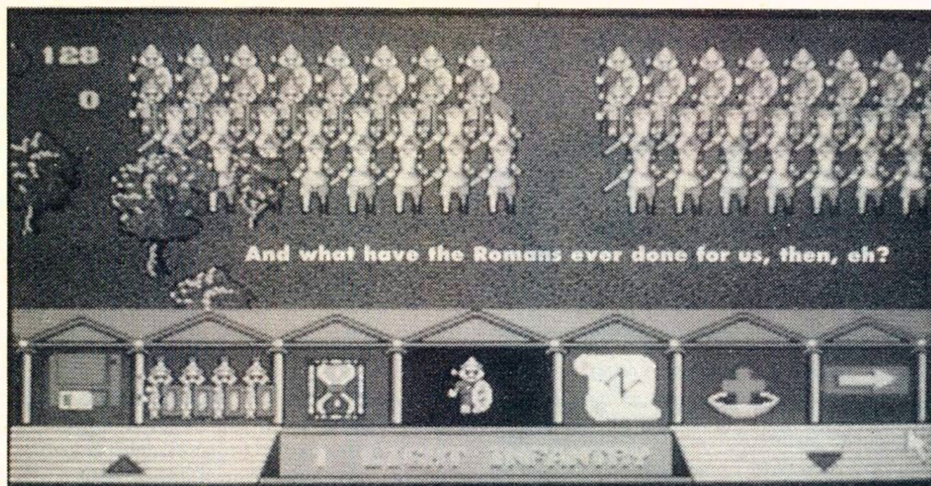
Néhány használható tanáccsal azért tudok szolgálni. Néha, főleg ha jól megy a bolt, kibérlik a hajónkat, persze csak ha beleegyezünk. Egyezzünk bele, többet hoz a konyhára, mint a fuvarozgatás.

Egyetlen hajó is elég a győzelemhez (a részvények árfolyama határozza meg a piaci részesedést, s az árfolyam az üzlet minőségétől, s nem a mennyiségétől függ.) Ha mégis hajóvásárlásra adjuk a fejünket, a pénzünket részvényekbe fektetve tudjuk a leggyorsabban növelni (főleg ha nem saját részvénybe fektetünk).

Azoknak ajánlom a játékot, akik mégcsak most ismerkednek a gazdasági, pénzügyi szimulációs programokkal. A játék rövid, és szórakoztató. Az igazi szimulátorosok talán egy vállrándítással intézik el a programot, mert a mértékadónak számító Oil Imperium nyomába sem ér, de úgy érzem, százhúsz blokknyi anyagtól ez is remek.

Földesi Balázs

	AMIGA	C–64
GRAFIKA		28
ZENE		–
JÁTSZHATÓSÁG		75
Összesen:		69



A légiók összecsapnak

FIGHTING FOR ROME

A stratégiai játékok alkotóit gyakran megihletik az ókori csaták, hiszen a nyílt terepen, szabályosan felállított seregek csatáit könnyen lehet számítógépre megírni. Az FFR-ben, mint a címéből is kitűnik, római legionárius seregek küzdelmét játszhatjuk le, természetesen általunk megadott körülmények között.

A játék egyik különlegessége, hogy a megszokottól eltérően az egységek minden katonája külön harcol, cselekszik. A grafika kimondottan bájos, mintha játékkatonák püfölnék egymást a csatatéren. Az irányítás teljesen ikonvezérelt, semmi szöveg. Aláfestésként csata közben digitalizált csatazaj megy.

Kezdetben kiválaszthatjuk, hogy a négy pálya közül (síkság, híd stb.) melyiken akarunk csatázni. Ezután beállítjuk a két sereg összetételét. Könnyű-, normál és nehézgyalogságunk és lovasságunk lehet, ezenkívül íjászaink. A csata nem úgy zajlik, hogy hol a játékos lép, hol a gép. Folyamatosan adhatjuk a parancsokat egységeinknek, és amikor azt mondjuk, hogy „hajtsátok végre", akkor lépnek a gép seregei is.

A játékot vezérlő ikonok a képernyő alsó felén vannak. A bal szélső a lemezre mentés és a lemezről töltés, valamint az újrakezdés. A második ikonnal mondhatjuk meg, hogy a parancsot egyszerre hány katonának akarjuk adni. A következő ikon az időt jelzi. A középső ikonnal adhatunk parancsot. Ha a kardos figurára mutatunk, akkor támadhatunk valamilyen irányba (négy nyíl), vagy megadhatjuk, az egység milyen alakzatot vegyen fel. A gyalogos figurákra clickelve mozgathatjuk az egységet. Itt kérhetjük le az adott egység támadóerejét, védettségét, tűztávolságát, életerejét és morálját (alul). Közben az eredeti figura ikonon azt adhatjuk meg, hogy az egység merre nézzen. A középső ikontól jobbra van a térkép. Itt nézhetjük meg a csata globális állását, egyszerre láthatjuk a kiválasztott képernyőn minden seregünk támadóerejét, védekezését, stb. és itt választhatjuk ki, hogy melyik egységet akarjuk irányítani (ennek másik módja a képernyő alján a kis le-fel nyilakkal az egyenként lépkedés). Az utolsó előtti ikon (piros kereszt) statisztikát ad arról, hogy hány harcképes embere van a két félnek, hány menekülő (morálja túl alacsony) és hány halott. Az utolsó ikon a „hajtsátok végre". Ezután megjelenik egy kis zöld négyzet, aminek szélére tolva a kurzort nézelődhetünk a csatatéren, gombnyomásra pedig folytathatjuk a parancsok kiadását.

Maga a csata látványos, de kissé hosszadalmas. Egy időbe beletelik, amíg az ember kiismeri, ki ellen mivel érdemes támadni. Pl. ki gondolná, hogy a nehézgyalogság felaprítja a nehézlovasságot? Bár mindenfajta seregösszetétel végigpróbálása sok játékot jelent, szerintem a játék nem elég változatos, nem tartalmaz játék közben újdonságokat, ezért hamar meg lehet unni.

Tihor Miklós

	AMIGA	C-64
GRAFIKA	66	
ZENE	38	
JÁTSZHATÓSÁG	62	
Összesen:	54	

TOP LISTA

1991 július

AMIGA

- CENTURION
- RAILROAD TYCOON
- SUPER CARS II
- QUEST FOR GLORY II
- EYE OF THE BEHOLDER
- FAST EDDIE'S POOL
- CRYYSTAL OF ARBOREA
- STORMBALL
- LORNA
- KICK OFF II

C64

- NAVY SEALS
- BACK TO FUTURE III
- SUPREMACY
- BAD BLOOD
- NORTH AND SOUTH
- DEATH KNIGHTS OF KRYNN
- AUTOTEST
- JAI ALAI
- NARCO POLICE
- LAST NINJA III

A vasút őskorában

Railroad Tycoon

A történet a vasút őskorában kezdődik. Egy jóságos nagybácsi, vagy egy lottó ötös jóvoltából egymillió fonthoz jutunk, és egy hirtelen ötlet hatására elhatározzuk, hogy az egész pénzt a vasútba fektetjük be. A feladat első hallásra nagyon egyszerű: száz év alatt az egész kontinenst behálózó, jövedelmező vasúthálózatot kell kiépítenünk. A vállalkozás során azonban rengeteg nehézség mellett három mindenre elszánt versenytárssal is meg kell küzdenünk. Először döntsük el, hol próbálunk szerencsét. A lehetőségek között Észak-Amerika keleti és nyugati partvidéke, Anglia és Európa szerepel. Ezután a nehézségi szintet kell beállítanunk. Négy különböző fokozat van (a befektetőtől az iparmágnásig) s mindegyikre még három nehezítést választhatunk. Az első a szemaforok állítgatása (Dispatcher Operation – No Collision), amivel a szerelvények összeütközését kell megakadályoznunk. A második az összetett gazdaság (Complex Economy), amikor az egyes állomások nem vásárolnak meg minden árut. Végül a harmadik, a késhegyre menő küzdelem (Cut-Throat Competition), amikor ellenfeleink cégünk teljes tönkretételére törekednek. A beállított erősség végső pontszámunk kiszámolásában is igen fontos, hiszen elért vagyonunkat ezzel a számmal megszorozva kapjuk nyugdíjunk összegét.

Most pedig nézzük a térképet. A rajz módját a Display pontban változtathatjuk:

Find City

Egy beírt város helyét kereshetjük meg a térképen, ha a nevet helyesen gépeltük be.

Options

Választhatunk, hogy akarjuk-e látni az állomás dobozokat (Station Box) és az egyes nyersanyagok forráshelyét (Resource Map) a térképen.

Regional Display (F1)

A teljes térképet látjuk, amelyen a városokat piros foltok, a vasutasokat pedig fekete vonalak jelzik.

Még nem is olyan régen volt, amikor a billentyűzet nyomogatása, a botkormány rángatása helyett csinos terepasztalokat építettünk hegyekkel, folyókkal, falvakkal, emberekkel. A kisvonatok zakatolását azonban egyre több lakásban a lemezegység hangos zaja váltotta fel. Szerencsére a MicroProse cégnél is akadt egy kis csapat, akik nosztalgiával gondoltak kedves öreg gőzösükre, és gazdasági problémákat hozzáadva az eredeti ötlethez, fantasztikusan érdekes játékot készítettek.

Area Display (F2)

Ez egy kicsit pontosabb ábra, melyen a hálózatok működését követhetjük figyelemmel (igaz, itt nem látjuk a folyókat, hegyeket). Az állomások mellett az állomás dobozokat, s bennük az ott várakozó vagonok számát és típusát látjuk. A vonatok fel-alá rohangálnak a síneken. Útjukat csak az állomásokon található szemaforok zavarják meg. Ezekkel a lámpákkal a könnyebb szinteken nem sok gondunk van, hiszen kis várakozás után mindig jó irányba váltanak, és átengedik a vonatokat. Ha viszont kezdetben a Dispatcher Operation nehezítést választjuk, már nekünk kell is oda kell a lámpákra figyelnünk, hiszen amikor két szerelvény a nyílt pályán találkozik, az összeütközést már nem tudjuk megakadályozni. A szerencsétlenségben két vonatot veszítünk és természetesen cégünk hírneve is romlik. A lámpák állításához vigyük a kurzort az állomásra és nyomjuk meg az S gombot. Ezután válasszuk ki az irányt, végül a lámpa színét. Amikor a sínek feletti lámpa piros, az alsó pedig zöld, az állomás bal oldalról engedi be a vonatokat és kifele is csak ezt az irányt használhatjuk.

Local Display (F3)

Itt újra a földeket látjuk, az előbb leírt állomás-dobozokkal.

Detail Display (F4)

A legnagyobb felbontást ezzel a megjelenítéssel érhetjük el és a leglényegesebb tevékenységeket ezen a képen végezhetjük el. Ezen a képen a városokat, falvakat, gyárakat és bányákat kis rajzok jelölik, segítve a legjobb útvonalak kiválasztását. Bármelyik térképet választjuk, a bal felső sarokban egy pontosabb ábra segíti a tájékozódást.

Build Track (Build menü)

Vállalkozásunk kezdetén nézzük át jól a térképet. Fontos, hogy olyan területen kezdjünk terjeszkedni, ahol sok nagyobb város van, hiszen ez nagyobb forgalmat és bevételt jelent számunkra. A munkát a sínek lerakásával kell kezdenünk. Az útvonal kiválasztásakor érdemes előbb az egész környéket átvizsgálni. Az I gomb lenyomására információt kapunk a kijelölt földdarabról. Ebben megtudjuk, hogy erről a területről milyen árukat kell elszállítanunk és mennyibe kerül itt az építkezés. Egy másik lényeges szempont, hogy az út minél kevesebb emelkedőt és kanyart tartalmazzon, mivel ezeken a szakaszokon a vonatok jelentősen lelassulnak, és a távolság mellett a sebesség határozza meg a viteldíjat. Ha túl nagy emelkedőhöz érünk, építhetünk alagutat is. (Ilyenkor a gép mindig megkérdezi, hogyan akarjuk folytatni az építkezést.) Ez jóval drágább az egyszerű útnál, de sokkal gyorsabb is. A folyókat három különböző híddal keresztezhetjük. Érdekes, hogy Angliába egyszerűen a vízen keresztül juthatunk át. Terjeszkedésünk során csak már létező útvonalról indulhatunk tovább, és más társaságok hálózatával csak az állomásokon találkozhatunk. A sínek lerakásához nyomjuk le egyszerre az egyik kurzorvezérlőt a numerikus billentyűk közül és az ALT gombot.

Remove Track

A rossz irányba megépített síneket ebben a részben szedhetjük fel.

Build Station

Amint két város között sikerült kapcsolatot teremteni, azonnal építsük fel az állomásokat. Ehhez hitelt is felvehe-

FOTÓ: AMIGA



tünk, ha nincs elég pénz nálunk. (A sínek lerakásához nem kapunk ilyen segítséget. Tartozásunk összegét piros számjegyek jelzik.) A város nagyságától függően válasszunk a négy állomástípus közül, s a pályaudvar azonnal felépül. A későbbiekben az állomásról kapott információban (I billentyű) megtudjuk, hogy az adott városban milyen vagonok várakoznak és milyen árukat fogadnának szívesen. Ha egy áruból már túl sok van az állomás raktárában, a város beszünteti a gyártását. A Complex Economy nehezítést választva a városok csak néhány, számunkra szükséges áruért hajlandóak fizetni, míg egyszerűbb szinten bármit megvásárolnak. Ha valamelyik áru a környéken senkinek sem kell, olyan gyárat telepítsünk a közelbe, amelyiknek erre a termékre van szüksége. Az állomások építése közben némelyik város felajánlja, hogy részvényeink egy részét megvásárolja. Ezzel némi pénzt szerezhetünk, de vigyázzunk, mert ellenfeleink könnyen tönkretehetnek, ha felvásárolják ezeket a részvényeket.

Build Train (F7)

Amikor minden elkészült, jöhet a lényeg: indítsuk el az első szerelvényt. Ehhez először a mozdony típusát, majd a vagonokat kell beállítanunk. Ha több mozdonyboltunk van, azt is kiválaszthatjuk, honnan induljon a vonat. A játékban összesen 32 vonatot indíthatunk, melyeknek folyamatosan változtathatjuk összetételét és menetrendjét is.

Improve Station

Egy állomáshoz, felépülése után újabb épületeket is csatolhatunk. Az Engine Shop-ból újabb mozdonyokat indíthatunk, így nagy hálózat esetén nem kell megvárnunk, amíg a mozdony a világ másik végéről megérkezik. A Switching Yard segítségével az állomáson egyszerre több szerelvélny is elfér. A Maintenance Shop-ban a mozdonyok éves javítását végzik el szerelőink (ha ez elmarad, év végén figyelmeztető üzenetet kapunk). A további épületek a romlandó áruk megfelelő tárolását és az utasok kényelmét biztosítják.

Build Industry

A komplex gazdasághoz az üzemek telepítése is hozzátartozik (Build Industry). A gyárak ugyanis azokat a környéken megtermelt és beszállított nyersanyagokat vásárolják fel, melyek különben a nyakunkon maradnának.

Lehetőségünk van rá, hogy a síneket egy másik cég állomására vezessük be. Ekkor, ha az állomás tulajdonosa ellenfelünk (azaz nem a leányvállalatunké az állomás), a városban kétéves, vérre menő küzdelem kezdődik a két társaság között. A versengésben az a cég lesz a győztes, aki ez alatt az idő alatt több árut és utast tud elszállítani a környékről. Az eredményt a város polgárai hírdetik ki, és a vesztesnek azonnal el kell hagynia a vidéket. A versengés idejére érdemes a leggyorsabb vonatunkat erre az útvonalra állítani, amíg a próbaidőszak le nem telik.

Ha már minden működik, állítsuk be a vonatok menetrendjét. Ehhez menjünk a kép jobb szélére (TAB), ahol a szerelvények összeállítása, célállomása és pillanatnyi sebessége látható, a nyilak segítségével válasszuk ki valamelyik vonatot, és nyomjuk meg a RETURN-t. Ekkor egy új képre jutunk, ahol a vonat adatai mellett rakományát és menetrendjét (Scheduled Stops) is elolvashatjuk.

Engine

Ebben a menüben információt kaphatunk a jelenleg ismert mozdonyokról (maximális sebesség, teljesítmény, ár és a sebesség függése a rakománytól és az emelkedő mértékétől). Az elavult mozdonyokat újabbra cserélhetjük (Replace) vagy kivonhatjuk a forgalomból (Retire).

Train Type

Ha egy állomáson két vonat találkozik, mindig a magasabb rangú kap elsőbbséget.

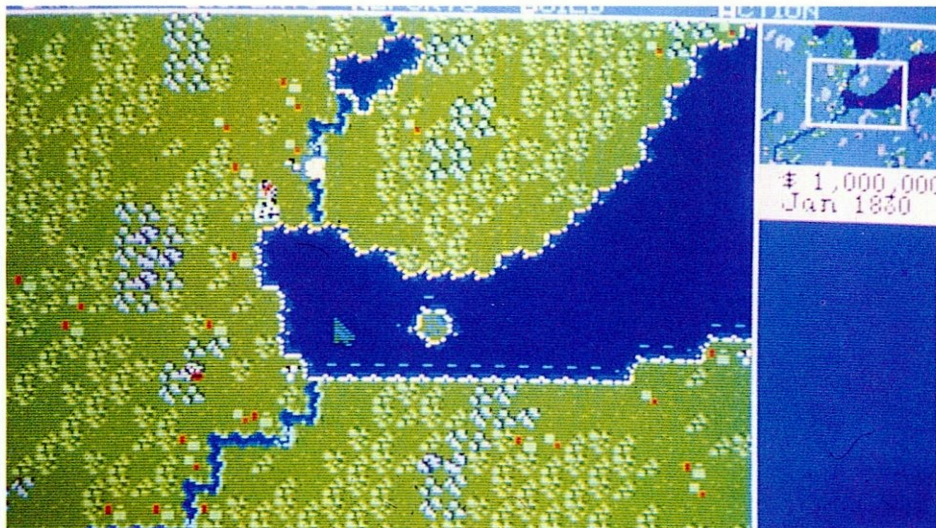
Schedule

A menetrendben maximum négy állomást adhatunk meg. A Change Station-ben a térképen választhatjuk ki a szerelvény állomásait, a Remove Station-nal pedig törölhetjük valamelyiket. A Go to Station-nal az uticélt változtathatjuk meg (ez mindig sötétebb betűkkel jelenik meg), a Wait Until

Full-nál pedig addig várakozik a vonat egy állomáson amíg az összes kocsija tele nem lesz.

Consist

A szerelvény összeállítását minden állomáson megváltoztathatjuk. Erre szükség is lesz, hiszen minden városból más-más rakományt kell elszállítanunk. Ebben a pontban adhatjuk meg, milyen kocsikat kapcsoljanak a kiválasztott állomáson a mozdony után.



FOTÓ: AMIGA

Action

Ebben a menűben új nevet adhatunk vállalatunknak, megváltoztathatjuk a feladatot nehezítő körülményeket és nyugdíjba vonulhatunk.

Szintén itt intézhetjük pénzügyeinket (Call Broker vagy a térképről F9), ami a játék egyik legérdekesebb része. A tőzsdén mind a négy társaság pénzügyi helyzetét megismerhetjük, hiszen megtudjuk mennyi készpénzük van (Cash), mennyi kötvényt bocsátottak ki (Bonds) és hány mérföld hosszú a vasúthálózatuk (Track) és mennyi az értéke (Net Worth). Az utolsó sorban részvényeink (Stock) pillanatnyi árfolyamát és tulajdonosait láthatjuk. Ezek a részvények lehetnek saját páncélszekrényünkben (Treasury), valamelyik ellenfelünk kezében vagy közkézen (Public). A részvények értéke évről évre változik. A kép legalján lévő szám a tőzsdén résztvevő emberek érdeklődését mutatja. Ez a szám jelentősen befolyásolja az értékpapírok árfolyamát.

A Cash pontban kötvényeket adhatunk ki vagy vásárolhatunk vissza 500 000 font értékben. Kötvényeket csak pénzszűkében adjunk el, és akkor se sokszor, hiszen így hamar bejelenthetjük a csődöt.

A Buy Stock-ban részvényeket vásárolhatunk, a Sell Stock-ban pedig eladhatjuk ezeket. Ez lehet sajátunk, de bármely más cég papírja is. A megkötés csak az, hogy egyszerre két cégbe nem fektethetünk be pénzt. A vásárlások hatására az érdeklődés és az árfolyam is rohamosan emelkedik. A jó részvények egyrészt vállalatunk értékét, másrészt éves bevételünket is növelik. Általában a cégek arra törekednek, hogy saját részvényeikből legalább annyit felvásároljanak, amennyi a rivális társaság tulajdonában van. Így, ha egy társaság részvényeinek felét megvettük, a másik felét már tőlük kell egyben megvásárolnunk dupla áron.

Ekkor az egész cég a tulajdonunkba kerül, szabadon rendelkezhetünk vagyonával és hálózatával. Az Operate RR menű is csak ebben az esetben jelenik meg. Itt, ha leányvállalatunknak nagyon megy a bolt, pénzt vehetünk ki a kasszából (Take), visszavásárolhatjuk a kötvényeket (Repay Bond), amikor pedig bajban vannak, kölcsönözhetünk nekik (Give). Itt is találunk egy Build Track pontot, ahol a következő vasútszakasz két állomását kell megadnunk. Ekkor a cég felméri a terepet és saját lehetőségeit, és amilyen hamar csak lehet megépítik a pályát (tehát az építést nem nekünk kell elvégeznünk).

A meggazdagodás egyik legkényelmesebb módja, hogy a játék legelején megvásároljuk valamelyik ellenfelünk vállalatát, majd a megfelelő segítséget és parancsokat adva gyorsan megerősítjük. Utána már csak az éves jutalékért kell náluk jelentkeznünk. A rossz befektetés viszont könnyen a mi csődünket is okozza.

A Reports menüben eddigi munkánk értékelését olvashatjuk rengeteg táblázatában. A Balance Sheet az eddig eltelt idő és az utolsó két év pénzügyi egyenlegét tartalmazza. Itt megtudjuk mennyi készpénzünk (Operating Funds), részvényünk (Stock), gyárunk (Industries), bírtokunk (Estate) van jelenleg. Alul tartozásaink vannak felsorolva (piros számok). Vállalatunk értéke az itt felsorolt vagyontárgyak, hiányok összege.

Az Income Statement-ben a vasúthálózat bevételei és kiadásai láthatók, a History-ban pedig a földrész vasútjainak fejlődését nézhetjük végig a versengés kezdetétől.

A Game menüben állíthatjuk be a játék sebességét, valamint a képernyőn megjelenő üzeneteket. Az állást is itt tudjuk lemezre menteni.

Minden második év végén értékelést kapunk az elmúlt időszakról. Ekkor figyelmeztetnek, ha valamelyik vonatunkat régen nem javították meg (...No Maintenance), vagy már kiöregedett (...Getting Old), vagy ha valamelyik városban minden irányban pirosra állítottuk a szemafort. Ezután megtudjuk az utolsó két évben elért sebesség és bevételi rekordokat, végül pedig részvényeink értékének alakulását és a verseny állását. A játék általában száz évig tart, hacsak nem rúgnak ki hamarabb a cégtől, mert rosszul áll a társaság szénája. Egy évszázadunk van tehát arra, hogy versenytársaink fölé kerekedj és egy jól működő hálózatot hozzunk létre.

A játék nagyon szép, de az igazi élményt mégsem ez jelenti. A rengeteg lehetőség, nehezítés, a sok egymástól teljesen eltérő megnyerési módszer biztosítja, hogy egy ideig még nem fogjuk félretenni a programot. Akik viszont csak lövöldözni, vagy mászkálni szeretnek, ne is pazarolják lemezeiket erre a célra. S ha valaki a játék végén megkérdezi, mi jöhet még egy ilyen profi program után, annak a válaszom csak egy szó: SIMEARTH!

Temesvári Tibor

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	43	
ZENE	58	
JÁTSZHATÓSÁG	95	
Összesen:	92	

KEDVES OLVASÓINK!

Felhívásunkra sok hirdetés érkezett, de a duplaszámunk korábbi lapzártája miatt csak a következő számunkban kezdhetjük meg a közlését.

Valamikor réges-régen 1987 körül megjelent C64-re egy kiemelkedő minőségű program a Pirates! Akik látták, azok csak jót tudtak mesélni róla.

Az „öreg" Amigásoknak csak csöpögött a nyáluk, mert sajnos nem írták át nekik. Ekkor jött a STORM című játék, amely sajnos nem tudott felemelkedni az elődhöz.

Lassú is volt szegény és a grafikája is hagyott némi kívánni valót.

1990 elején felragyogott az Amigások arca, a MICROPROSE cég átírta a Pirates!-t ATARI ST-re. Bizakodhatunk, most már nem kell sokat várnunk az AMIGA verzióra sem. Jól számítottunk, mert 3–4 hónap elteltével megjelent. Megszépült, gyorsabb lett, egy picit nehezebb, de azért csúcs volt.

A Pirates! sikerén felbuzdulva az IDEA nevű programozó csoport megírta a SWORD & GALLEONS-t.



FOTÓ: AMIGA

Sword & Galleons

Azt előre le kell szögeznünk, sajnos nem szárnyalta túl a méltó elődöt. A programozók gondoltak arra, hogy ne csak egy nyelven írják meg programjukat, ezért kezdéskor máris választhatunk a négy lehetséges nyelv közül. Némi töltögetés (lemezcserével) után feltűnik a címképernyő, melyen egy eléggé könnyen öltözött hölgy mutogatja nem kevésbé szép bájait. A zavaró körülmény csak annyi, hogy eme becses tünemény egy halálfej-sziget tetején álldogálva teszi mindezt. Majd némi töltögetés után máris a Karib-tengeren találhatjuk magunkat.

A képernyő aljáról leolvasható információk a következőek:

1. A rendelkezésünkre álló készpénzünk mennyisége. Nincsen felső határ.
2. A hajónk épségét mutató szám, amely annál jobb, minél kisebb.
3. A hajónkon szolgálatot teljesítő matrózok létszáma. Maximális létszám 20 fő.

Eme infók felett látható maga a játéktér, amelyen hajónk éppen egy város közelében vesztegel. Hajónkat a joystickkel tudjuk irányítani. A vitorlák fel illetve levonását a joy fel illetve le mozgatásával érhetjük el. A joy jobbra illetve balra történő húzására hajónk kanyarodni fog, a megfelelő irányba. A kurzor mozgató billentyűkkel is tudjuk irányítani a hajónkat.

A városokba úgy tudunk bejutni, hogy oda hajózunk (joy fel) a kikötőt körülvevő világoskék színű vízre, majd megállunk (joy le). Ezután megnyomjuk az F10 billentyűt, és máris bent vagyunk a városban.

Mind a STORM, mind a Pirates!-ben több féle módon tudunk meggazdagodni. Itt is lehetőségünk van kereskedésre és kalózkodásra (erről majd később). Vagy ha ez nem tetszik, a szerény utasforgalmat is lebonyolíthatjuk a városok között.

A városban egy menüt kapunk (sárga színnel jelölve, amelyik menüpontot használhatjuk).

Buy E menüpont kiválasztásakor különböző árukat vásárolhatunk. A képernyő közepén látható ablakban jelennek meg a vásárolható áru fajták. Mellette az adott áru ára, súlya, és hogy mekkora mennyiség van eddig a hajónkon. A jobbra illetve balra mutató nyíllal tudunk „lapozgatni" az áruk között. Ha ráclickelünk az OK feliratra, akkor megvásároltunk egy egységnyi árut. Megfelelő mennyiségű pénz vagy raktér hiánya esetén ne is kisérletezzünk további vásárlásokkal.

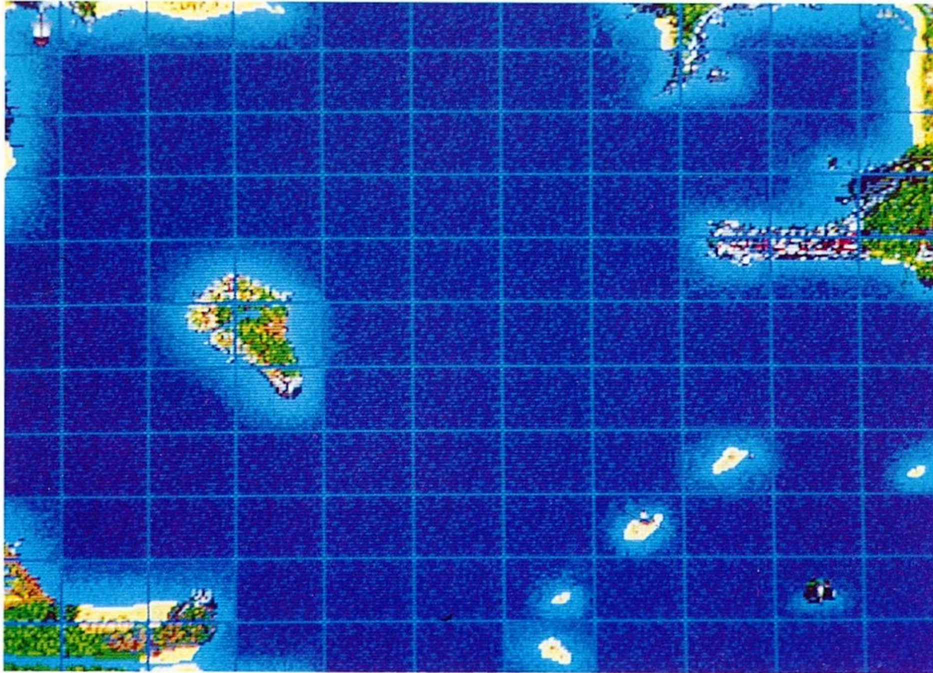
Sell Az előzőeknek éppen az ellenkezője, a vásárolt vagy „rabolt" áruinkat adhatjuk el. Ugyanúgy, mint az előbb.

Passangers Egy másik jövedelmező, ámde eléggé sok „utazást" és időt igénybe vevő üzletág az utasszállítás. Ha ráclickelünk erre a menüpontra, akkor megjelenik leendő utasunk, majd közli, hogy hová kíván utazni, és eme tevékenységért mennyit hajlandó áldozni. A nyilak itt is a válogatást hivatottak szolgálni. Az OK ikonra clickelve vehetjük föl utasunkat.

Dischange Az esetleges rum mérgezést szenvedett, vagy már feleslegessé vált matrózokat bocsáthatjuk el a hajóról. Azért a legénység leépítésénél ügyeljünk arra, hogy olyan mennyiségű és olyan emberek maradjanak a hajón, akik el is tudják vezetni azt.

Supply Egy hajó ellavírozásához emberekre van szükség. Viszont az emberek igényelnek némi inni és ennivalót is. Itt minden szükségest be tudunk szerezni.

Repair Hajózás során egy hajót mindig érnek kisebb-nagyobb sérülések, főleg mindenféle agresszív lépés következményeként. Ezeket itt tudjuk kijavíttatni. Nem minden kikötőben lehetséges ez, és az árak is eléggé eltérőek.



Engage Matróz toborzás. A képernyőn megjelenik a jelentkező képe, beosztása, és a havi bérigénye. Hajónkon maximálisan 20 főnyi legénység teljesíthet szolgálatot.

Leave A hajónkon feleslegessé vált felszerelési tárgyainkat adhatjuk el a városnak. Mielőtt az Equip menüben újakat vásárolnánk, feltétlenül adjuk el a régieket.

Equip Hajónk kezdetben szegényes felszerelését bővíthetjük illetve cserélhetjük ki. Minden alkalmat ragadjunk meg felszerelés vásárlására.

Info Ha ezt választjuk, akkor egy információs táblázatot kapunk, melyben fel van sorolva az összes város neve, mit ad el az illető város, mit vesz, javítási munkákat végeznek-e ott, van-e utas.

A menüpontok alatt látható egy kis információs mező a hajónkról:

- mennyi pénzünk van még (Your Money)
- mennyi a szabad rakodási terület (Ship Capacity)
- mennyire sérült a hajónk (Damages)
- mennyi ember teljesít szolgálatot a hajónkon (Crew)
- mennyi ellátmány van még a hajón (Suplies)

Hát ennyi lett volna a városi menü ismertetése. Ha befejeztük áldásos tevékenysgünket, akkor az F9 billentyű megnyomásával távozhatunk onnan. A tengeren lehetőség van egy térkép bekérésére is (F1), amelyen látható hajónk pontos helye, csak sajnos éppen a városok neveit felejtették le róla. Az F2-es billentyű megnyomásával térhetünk vissza a tengerhez. Az F3-as billentyű megnyomásával egy ásó jelenik meg, amellyel kincsek után kutathatunk. Az F4-gyel tüntethetjük el a ké-

Felszerelések/Javítások

Városnév	Felszerelés	Javítás
Baia de Callao	Ágyúgolyó	–
Baia de Pedro	–	–
Boowe	–	–
Caetite	Vitorlák	–
Callao	Bombavető	–
Coiba	Lőpor	De Vasco $70/1%
Conde	Lőpor	–
La Salae	Ágyúgolyó	–
Envira	Lőpor	–
Macae	Ágyúgolyó	–
Mora	Vitorlák	–
Perena	Lőpor	–
Puerto Callao	Vitorlák	–
Puerto Envira	Kis ágyúk	–
Puerto San Juan	Ágyúgolyó	–
Puerto Mora	Nagy ágyúk	Da Pancio $80/1%
Puerto Yaciba	Bombavetők	–
Rio Largo	Nagy ágyúk	Da Diego $90/1%
San Antonio	–	–
San Juan	Lőpor	–
San Moreno	Lőpor	–
Togo	–	–
Tucurui	–	–
Ytambe'	–	–
Ypamena	Lőpor	–

Legénység

Városnév	Név	Beosztás	Bér
Baia de Callao	Rosito Ortega	Soldier Soldier	7 7
Baila de Pedro	Mario	Soldier	7
Boowe	Baduba Caracao	Ship-Boy Soldier	5 7
Caetite	Nazza Svuncia	Ship-Boy Ship-Boy	5 5
Callao	Zitorlo Mustafa	Ship-Boy Captain	5 8
Coiba	Francisco Nino	Captain Ship-Boy	8 5
Conde	–	–	–
La Salae	Dartagnan Zito	Captain Sailor	8 6
Envira	Ciosu	Sailor	6
Macae	Scarafo'	Ship-Boy	5
Mora	Aldi' Dr. Frank	Sailor Soldier	6 7
Perena	Difi' Brusa	Sailor Captain	6 8
Puerto Callao	Rapao Perry	Ship-Boy Sailor	5 6
Puerto Envira	Baracus Riky	Sailor Soldier	6 7
Puerto San Huna	Toffy Gozzo	Soldier Sailor	7 6
Puerto Mora	Sciascia Snifsni Pungia	Ship-Boy Ship-Boy Ship-Boy	5 5 5
Puerto Yaciba	Vetusto Trello Oligar	Sailor Ship-Boy Sailor	6 5 6
Rio Largo	Prostat Ermi'	Captain Ship-Boy	8 5
San Antonio	–	–	–
San Juan	Denio Zerbi Don Pedro	Soldier Sailor Captain	7 6 8
San Moreno	–	–	–
Togo	–	–	–
Tucurui	Carlos Pasca	Captain Soldier	8 7
Ytambe'	Abadar Tencia	Sailor Soldier	6 7
Ypamena	Serafi' Suarez Cainio	Soldier Ship-Boy Sailor	7 5 6

Captain – Kapitány
Soldier – Katona
Sailor – Matróz
Ship-Boy – Inas

VÁROSNÉV	BANAN		CLOTH		COFFEE		CORN		COTTON		FISH		POTATOES		RUM		SUGAR		TILES		TOBACCO		WOOD	
	ELAD. ÁR	VÉT. ÁR	ELAD. ÁR	VÉT. ÁR	ELAD. ÁR	VÉT. ÁR	ELAD. ÁR	VÉT. ÁR	ELAD. ÁR	VÉT. ÁR	ELAD. ÁR	VÉT. ÁR	ELAD. ÁR	VÉT. ÁR	ELAD. ÁR	VÉT. ÁR	ELAD. ÁR	VÉT. ÁR	ELAD. ÁR	VÉT. ÁR	ELAD. ÁR	VÉT. ÁR	ELAD. ÁR	VÉT. ÁR
BAIA DE CALLAO	-	85	-	-	95	-	-	95	-	-	85	-	-	80	-	-	80	-	-	125	-	-	60	-
BAIA DE PEDRO	-	85	-	-	100	-	-	95	-	80	-	-	-	-	140	-	85	-	-	-	-	100	65	-
BOOWE	80	-	-	125	-	100	90	-	75	-	-	90	-	-	-	-	-	85	-	-	95	-	-	-
CALLAO	-	-	125	-	100	-	-	-	-	80	90	-	-	80	-	-	85	-	-	125	-	100	-	-
COIBA	-	-	-	-	-	110	-	-	75	-	-	-	75	-	-	150	-	95	120	-	95	-	-	75
CONDE	85	-	-	125	-	100	95	-	-	-	-	-	80	-	-	140	-	85	125	-	-	-	-	-
CAETITE	-	-	-	135	-	110	-	-	90	-	-	100	90	-	-	-	-	95	135	-	110	-	-	-
ENVIRA	-	85	-	-	-	-	-	95	100	-	90	-	-	80	-	-	85	-	-	125	-	-	65	-
LA SALAE	-	85	125	-	100	-	-	95	-	80	-	-	-	80	140	-	85	-	-	-	-	-	-	-
MACAE	-	95	120	-	95	-	-	105	-	90	85	-	-	90	-	-	80	-	-	-	-	-	-	-
MORA	80	-	-	-	-	110	90	-	75	-	-	-	75	-	-	150	-	95	-	-	-	-	-	75
PERENA	95	-	-	125	-	100	105	-	-	-	-	-	90	-	-	140	-	85	135	-	-	-	-	-
PUERTO CALLAO	-	95	-	-	95	-	-	105	-	90	-	-	-	-	135	-	80	-	-	-	-	110	60	-
PUERTO ENVIRA	-	-	125	-	100	-	-	-	-	80	90	-	-	80	-	-	85	-	-	125	-	100	-	-
PUERTO SAN JUAN	-	-	-	-	95	-	-	-	120	80	85	-	-	80	-	-	80	-	-	125	-	100	-	-
PUERTO MORA	80	-	-	-	-	110	90	-	75	-	-	100	-	-	-	-	-	95	-	-	95	-	-	75
PUERTO YACIBA	80	-	-	-	-	110	90	-	-	-	-	100	75	-	-	-	-	95	120	-	-	-	-	75
RIO LARGO	-	-	-	-	95	-	-	-	-	90	-	-	-	90	135	-	80	-	-	135	-	110	60	-
SAN ANTONIO	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
SAN JUAN	-	85	-	-	95	-	-	95	-	80	-	-	-	-	135	-	80	-	-	-	-	100	60	-
SAN MORENO	80	-	-	135	-	110	90	-	75	-	-	100	75	-	-	-	-	95	-	-	-	-	-	-
TOGO	-	95	-	-	95	-	-	105	-	90	85	-	-	90	-	-	80	-	-	-	-	-	60	-
TUCURUI	-	85	120	-	95	-	-	95	-	80	-	-	-	80	135	-	80	-	-	-	-	-	-	-
YTAMBE'	95	-	-	-	-	110	105	-	90	-	-	-	-	-	-	150	-	95	-	-	110	-	-	75
YPANENA	-	-	120	-	95	-	-	-	-	90	-	-	-	90	135	-	80	-	-	135	-	110	-	-
1 egység súlya	30		30		25		30		20		30		35		35		30		50		25		45	

Felszerelések

Megnevezés	Angolul	Súly	Ár
Bombavetők	Bombards	1300	6800
		1200	6500
		1300	6200
Kis ágyúk	Little Guns	1000	5000
		900	4600
		800	4500
Nagy ágyúk	Great Guns	1500	8000
		1400	8400
		1300	8600
Vitorlák	Sails	50	1700
		50	1800
		50	2000
Ágyúgolyó	Bowl Dud	15	30
Lőpor	Gun Powder	5	20

pernyőről. A kincskeresés úgy történik, hogy az ásóval sűrűn végig kutatjuk azt a helyet, ahol a kincset sejtjük (a bal egérgomb szapora nyomogatásával). A P billentyűvel felfüggeszthetjük a játékot, SPACE-val indul újra.

A játékban 5 fő utast kell eljuttatnunk a kívánt kikötőbe:

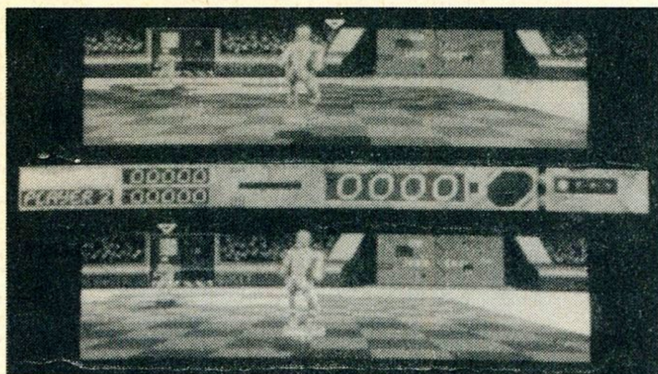
Morából Perenaba ($900)
Puerto Envirából
Puerto Callaoba ($1140)
San Antonioból Ypanemaba ($520)
San Morenoból
Baia de Callaoba ($1140)
Togoból Macaeba ($1020)

Mellékelt táblázat nagyban megkönnyíti majd a kereskedést, mivel ebből láthatjuk, hogy hová érdemes szállítani. Az árak nem változnak.

Béla

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	85	
ZENE	79	
JÁTSZHATÓSÁG	65	
Összesen:	71	

Sword & Galleons



Labdás sportág

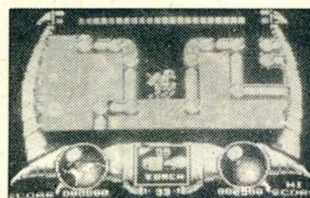
Stormball

Bajos lenne felsorolni az összes olyan programot, melynek alapja valamilyen jövőben játszódó labdás sportág. A hosszú sor most a MILLENIUM jóvoltából egy újabb gyöngyszemmel bővült, amely a Speedball és a tenisz keveréke. Nem véletlenül a gyöngyszem jelző, hiszen aki egy pillantást tesz a STORMBALL grafikájára, az rögtön saját maga is ki akarja próbálni. Az alaphelyzet egyszerű: egy hatalmas aréna két végében áll a két játékos – a gép vagy barátunk ellen is mérkőzhetünk. A cél: megakadályozni, hogy a másik fél által dobott labda átjusson a gólvonalunkon. A meccs közben bónus ikonok is felvehetők, melyekkel magunkat segíthetjük, vagy az ellenfelet hátráltathatjuk. (AMIGA)

Toki



Az OCEAN francia részlegének munkatársai egyszer már megmutatták, hogy mennyire értik a dolgukat, amikor elkészítették a Pang játéktermi gép szuper konverzióját. Most ismét egy arcade játékot vettek célba, a Tad Corporation TOKI-ját, és bátran állíthatom, hogy megint 100%-os munkát végeztek. A TOKI egy normál mászkálós/verekedős program, de olyan kedves és szép grafikával, olyan profi játszhatósággal, hogy még az SSI rajongók is szívesen foglalkoznak vele. A végső sikerhez, amíg meg nem tudjuk menteni barátnőnket, 6 hosszú és nehéz pályán kell átjutni. Menet közben extra fegyverek, bukósisak és pénzérmék gyűjthetők. Mindenkinek bátran ajánlom! Lapzártáig szerkesztőségünkbe csak az Amiga verzió érkezett meg, de a C64-esek is számíthatnak rá. (AMIGA)



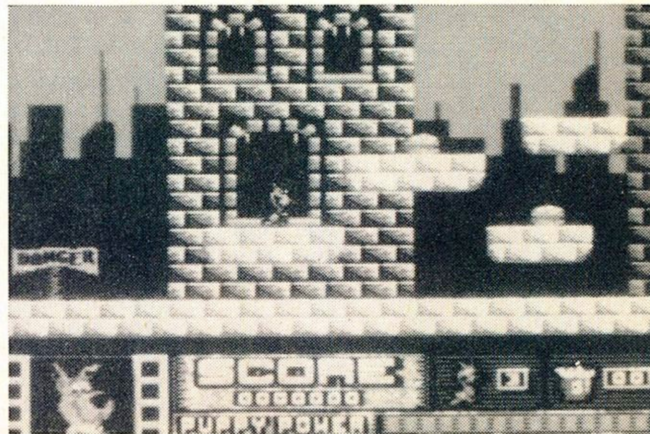
Debil tartalom

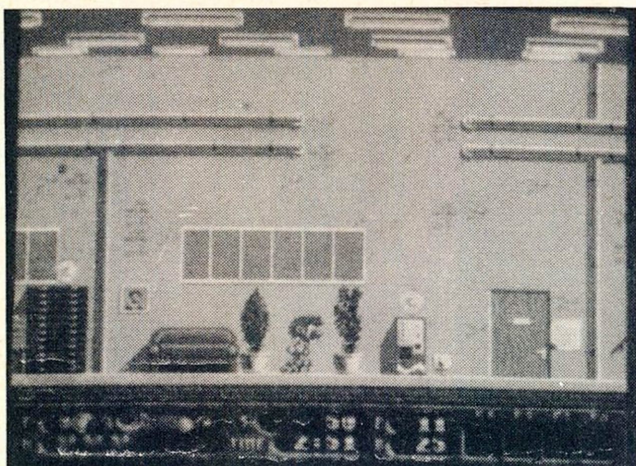
Extreme

A DIGITAL INTEGRATION most egy szokatlan, leginkább a „baromság" jelzővel illethető játékkal lepte meg a C64-es tulajdonosokat (rövidesen az Amigásokat is). Az EXTREME-el tulajdonképpen nem a grafikája vagy a játszhatósága miatt van baj, hanem a debil tartalma/témája miatt. Egy idegen űrhajót megtámadtak az űrkalózok, s bekapcsolták rajta az önmegsemmisítő rendszert. A gép hogy-hogynem pont a játékos bolygójára pottyant. A főszereplőnek, hogy megmentse az idegent (aki egyébként egy hatalmas fej-mobil) és hazáját, három küldetést kell végrehajtania, amiket az idegen diktál. A három küldetés három különböző és szokatlan pálya – először kis kristályt kell kiszabadítanunk és útját végig követnünk, majd egy üzemanyag tartályban kell babrálni, végül egy computert kell megsemmisíteni. A RETURN billentyűvel váltogathatunk a felszerelések között, amiket használnunk kell (a gyorsítás kivételével, amellyel az ajtókat kicselezhetjük, mind felesleges). Akinek ezek után kedve van a játékhoz, az játssza végig, mert ilyen értelmetlen program ritkán születik! (C64)

Scooby and Scrappy

Scooby Doo-ról, a híres rajzfilmhős kutyáról egyszer már készítettek egy játékot, ha jól emlékszem az Elite. Most a DIGITAL DESIGN kooperációban HANNA–BARBERA céggel újra feldolgozta kalandjait. A főszereplő nem Scooby, aki egyébként egy nagy testű, de ijedős eb, hanem barátja, Scrappy, a mini de bátor kutya. Scrappy-val kell padlóról padlóra ugrálva tárgyakat gyűjtögetnünk, szörnyecskéket kerülgetnünk. Ebből remélem mindenki számára kiderül, hogy a játék nem tartozik az agyat erőltető programok csoportjába. A grafika átlagos, mondjuk annyi pozitívum (?) írható a készítők számlájára, hogy munkájuk nem egy primitív 1 file-os, 100 blokkos program, hanem utántöltős. Ifjú öcsikénket vagy hugocskánkat lecsillapíthatjuk vele. (C64)

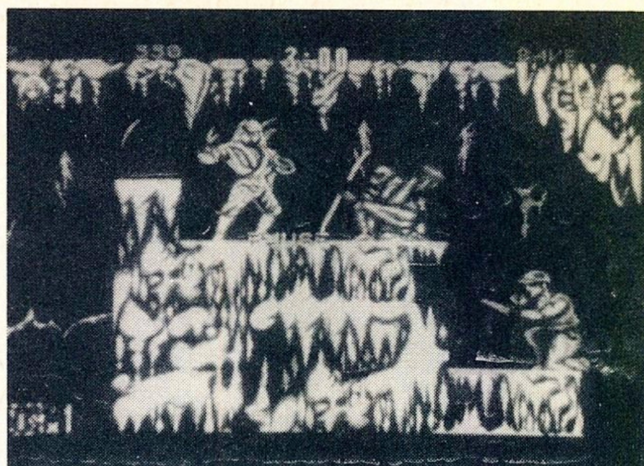




Ügyességi játék

Rolling Ronny

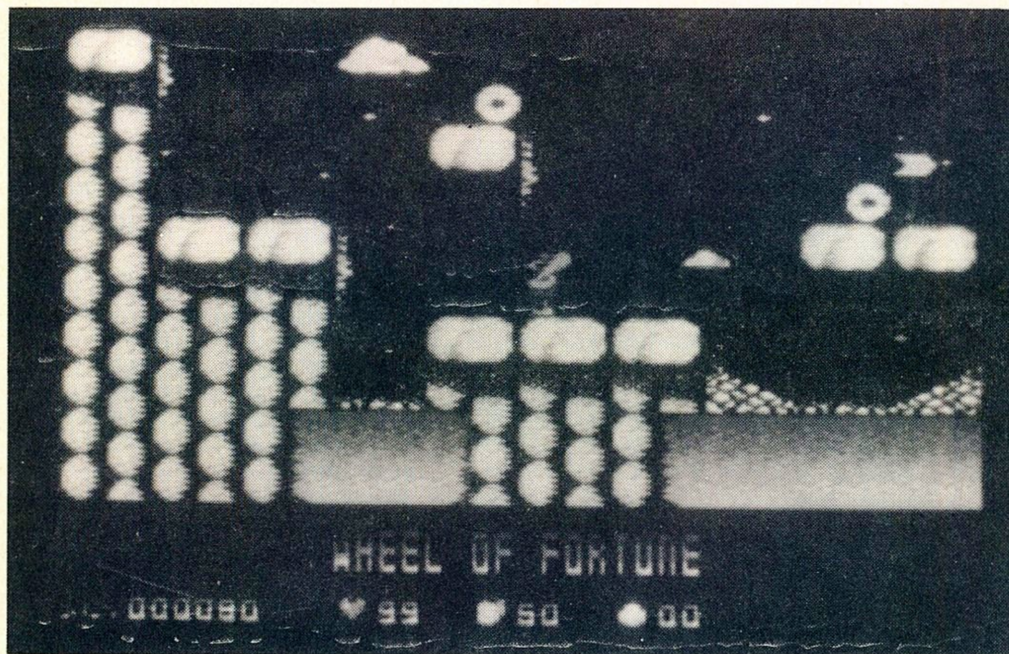
A ROLLING RONNY személyében egy olyan játékot tisztelhetünk, amelynek előnyös tulajdonsága, hogy mindenki számára élvezhető. Ennek oka: a játék tisztán ügyességi elemekre épül, és ki ne szeretné próbára tenni ügyességét? (Kivitelezésben leginkább a Boulderdsh-hoz hasonlít). Ronny-val a főszereplővel kincseket kell gyűjtögetnünk, amelyekhez azonban csak trükkös módszerekkel juthatunk hozzá. A különböző akadályok leküzdésére dinamitot kell alkalmaznunk, amivel vigyázni kell, nehogy „visszafelé süljön el a puska!" A játék grafikája a színvonalához és formájához mérve nagyon is megfelelő. Mindenki számára könnyen emészthető! (AMIGA)



Fehér ninja

Shadow Dancer

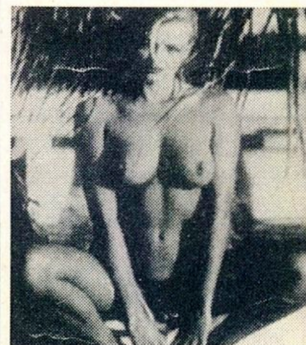
Az ősrégi, de brilliáns Shinobi-nak végre megérkezett a folytatása! A SHADOW DANCER főszereplője most nem a fekete, hanem egy fehér ninja. Minden eddiginél veszélyesebb küldetésére ezúttal nem egyedül, hanem kedvenc kutyája társaságában indul („akit" a nehéz helyzetekben előre tud küldeni, hogy gyengítse ellenfeleit). A SD-ben szinte minden megvan, ami a S-ben volt: „örök" mennyiségű shuriken, ninjakard, bombagyűjtögetés, bonuspálya, főellenfél. A játék egy vérbeli arcade átirat (az eredeti játéktermi grafikát jól megközelítő sprite-okkal és háttérekkel, Amigán), de csak a stílus rajongóknak fog kellemes órákat okozni. (AMIGA, C64)



Kellemes grafikával

Cavemania

Nem telik úgy el hónap, hogy ne találnék minimum egy olyan „piti" mászkálós programot, amelyet valamilyen névtelen cég készített (úgy látszik, mindenki ilyenekkel akar híres lenni). Az e havi esedékes játék a CAVEMANIA, melyet az ominózus nevű ATLANTIS követett el. Szerencsére, amellett, hogy a játék nem igazán korszakalkotó, kellemes kis grafikája van. Kilenc szigeten kell ősemberünkkel tojásokat gyűjtögetnünk, nem összetörnünk és elhelyeznünk. Erre a programra is csak azt tudom mondani, hogy Azure Bonds rajongók inkább felejtsék el. A többiek próbálják ki. (C64)



Playboy pictures

Nem tévedésből került be ez a program „Tallózó" rovatunkba. A sok idétlen-nehéz-hosszú „szextelen" játék közben néha jólesik a szemetgyönyörködtető képekben elmélyülni. Na ne értse félre senki, nem a hölgyekre gondoltam, azok valószínűleg senkit sem érdekelnek (vagy mégis?), hanem a digitalizálások szépségére. A képeket nézegetve az a kérdés fogalmazódott meg bennem, hogy miért nincs nekem ilyen... scanner-em. A programnak csak egy baja van, hogy csak két lemezes (lehetne mondjuk nyolc!). (AMIGA)



FOTÓ: AMIGA

Játsszd tovább!

ARMOUR – GEDDON

Stratégiai elemekkel jócskán megtűzdelt szimulációs program, zseniálisam megírva. Aki egyszer betöltötte, hosszú hetekig a rabságába esik. Az Amigás tábor – az apró hibái ellenére is – egy fantasztikusan jó programmal gazdagodott.

A kerettörténet ismeretének hiányában sok mindent nem sikerült egyenlőre kiderítenünk. A játék nagyszerűsége azonban indokolttá tette ennek a cikknek a megjelenését; mindenképpen rá akarjuk irányítani az olvasók figyelmét. A leírás az eddigi ismereteinket tartalmazza, és azokat a kérdéseket, amelyek a leírás elkészültéig nyitottak maradtak számunkra. A felfedezés közös örömét kínáljuk olvasóinknak: aki újabb ismerettel gyarapodik, küldje azt be a szerkesztőség címére, az olvasói rovatban rendszeresen közölni fogjuk azt.

Lássuk tehát, eddig mit tudunk:

Egy idegen bolygón, vagy a nem túlságosan távoli jövőben belecsöppenünk egy háború kellős közepébe. Ellenségeink elárultak bennünket, felrúgták addigi szerződéseinket, ellopták féltve őrzött titkunkat, a pusztító Neutron Bomba gyártástechnológiáját, egyes kész szerkezeti elemeit. Veszélyben vagyunk, a lehető leghamarabb vissza kell szereznünk az N-bomba

– gyújtószerkezetét (miss.1)
– robbanó töltetét (miss.2)
– a bomba burkoló testét (miss.3)
– az időzítő szerkezetet (miss.4)
– és a sugárzástól védő árnyékolást (miss.5), mert ha nem mi, akkor ők vetik be ellenünk és az ellenség bázisának védőpajzsát is csak ezzel tudjuk áttörni.

A küldetések teljesítése előtt nézzük, milyen tennivalóink akadnak:

A kezdő- (MISCellaneous) menüben mindenek előtt állítsuk a TRAINING MODE-ot ON állásba. Ha erről megfeledkeznénk, akkor kezdésnél csak három harceszköz állna a rendelkezésünkre, az is korlátozott számban.

Az első napokban még TRAINING-módban is nehéznek fogjuk találni a feladatokat, de az A.–G. egyik legnagyobb VARÁZSLATA, hogy a kezdeti sikertelenségektől sem megy el a játékos kedve, hanem megbűvölten, a székéhez szegezve küzd a nagyobb rutin, a végső győzelem megszerzéséért.

A CONTROL-ablak kijelzése az aktuális irányítási módot jelöli, amely „AUTO JOY", „AUTO KEY", vagy „MOUSE" lehet. Ennek kiválasztása szerencsére nincs ide korlátozva, hanem a harcjármű vezetése közben is kedvünkre, bármikor válthatunk a „J", „K" és „M" billentyűkkel.

A MODE-ablakban kezdésnél a „Stand by" felirat jelzi a készenléti állapotot. Később ide annak a „Start-üzemmód"-nak a neve kerül, amit rövidesen választani fogunk.

A SURRENDER feliratra clickelve a fehér zászlónkat tudjuk meglengetni, egy HIGH SCORE tábla bejelentkezése után kezdhetünk mindent előlről.

A START MULTI-mód két gép összekapcsolását, és több játékos egyidejű harcát a GÉP ELLEN!!! teszi lehetővé.

A START SINGLE-t választva a HQ (HEAD QUARTERS = főhadiszállás, vezérkar) menübe kerülve kezdhetjük a dió feltörését.

A képernyő közepén egy zöld négyzetrács, térben forgó képét láthatjuk, amelynek a neve MAP, azaz térkép. Ez szolgáltatja az egyetlen támpontot – a felettünk elhúzó helikopterek és repülőgépek hangján kívül – arról, hogy mi történik odafent a felszínen (egyenlőre ugyanis a föld alatt rejtőzünk) a bázis-repülőtér térségében.

Ha mindenáron kötözködni akarunk, meg kell hogy állapítsuk, ennek a funkciónak sikerült a leggyengébbre az ötlet- és grafikai megvalósítása. A fehér „zuhanyozófülke" jelképezte teleport (ami egyben a bázisunk) és a körülötte vörösben tündöklő támadók helyett sokkal többet ért volna egy 2D-s lokátorernyő, vagy egy innen is elérhető TOWER VIEW (torony-nézet) funkció, de erről később még lesz szó.

Akit zavar a térkép monoton forgása, az a SPIN feliratra clickelve megállíthatja, újra indíthatja, vagy a két nyíl segítségével lassíthatja, ellenkező irányba forgathatja azt.

A MESSAGES feliratra clickelve a térkép helyére egy képernyő kerül, melyről mint egy naplóból, az események menetét kísérhetjük figyelemmel. Bevetésről „megérkezve" sokszor csak innen tudjuk meg, hogy valójában hány- és milyen típusú ellenséges fegyverfajtát sikerült megsemmisítenünk.

A SCORE ponttábla méri teljesítményünket. Ebben a játékban lehetetlenség lenne rendfokozattal, előléptetéssel jutalmazni, mivel nem egyetlen személyt, hanem egy hadsereg éppen bevetésen tartózkodó tagját személyesítjük meg. A már egyszer említett varázslat nagy titka lehet, hogy éppen ebben rejtőzik. Az egyik pillanatban még egy sérült, leszálláshoz készülődő gép pilótái vagyunk, akit hátulról ripityára lőnek. A következő pillanatban pedig felszállás közben – még az iménti sokkoló élmény hatása alatt – ténylegesen látva az előző gép füstölgő roncsait, valami olyan hihetetlen érzés keríti – a teljes átéléssel játszó embert – a hatalmába, amit eddig egyetlen szimulátor használata közben sem éreztünk:

Részvétet érzünk a lelőtt „bajtárs" iránt, és bosszúvágyat az aljas orgyilkossal szemben. Okozhat-e nagyobb elégtételt valami, minthogy ítéletvégrehajtóivá válhatunk gyilkosainknak?!

A TIME felirat utáni számokból a háború kezdete óta eltelt napok számát, és a pontos időt tudhatjuk meg. Megmértem, a játék egy napja (24 órája) a valóságban 35–36 perc. A bevetés pontos idejének ismerete a hordozóeszköz (vehicle) felszerelésénél nagyon lényeges, mert ha nem viszünk magunkkal éjjellátó készüléket (Nightsight), sötétedés után a sorsunk megpecsételődik.

A V1–V6 gombokkal az EQUIP-menüben előkészített hordozó(ka)t aktiválhatjuk, később bővebben lesz róla szó.

A képernyő tetején öt piros sávot látunk, különböző feliratokkal. Ezekre clickelve tudunk más menüpontokba, más helyszínekre átlépni.

A MISC-menüben már voltunk, következik az R and D (Research and Development)-menü. A játék stratégiai részét tekintve talán itt tudjuk a leginkább befolyásolni a játék menetét. Mivel TRAINER-módot választottunk a játék elején, most mind a 18 itt fellelhető eszköz „DEVELOPED" (kifejlesztett) állapotban van, a Neutron bombát kivéve még bizonyos készlettel is rendelkezünk. Most csak arról kell határoznunk, hogy miket akarunk gyárttatni, illetve a rendelkezésünkre álló 21 „brigádból" hányat állítunk egy-egy eszköz gyártására. TRAINING OFF módban a gyártmányfejlesztésről is nekünk kell gondoskodnunk a szintén 21 tudós (scientist) elosztásával.

Az eddigi tapasztalatok szerint légelhárító rakétára (MISSILE) és éjjellátó készülékre (NIGHT-SIGHT) egészen biztos, hogy mindenkinek szüksége lesz, a rendelkezésre álló készleteken túl is.

A PREV és a NEXT feliratú gombok segítségével keressük meg a kívánt eszközt, és a jobb alsó nyíl segítségével a DEVELOPED felirat alatti sávba „pakoljuk" át a műszaki katonákat.

Az INFO/GRAPHIC mezőben az eszköz számát, megnevezését, kifejlesztési fokát (%DEV), a gyártás alatt álló példány elkészülési fokát (%MAN) és a bevethető, harckész eszközök mennyiségét (TOTAL) találjuk. A RECYCLE gombbal a félkész terméket tudjuk törölni, a beépített nyersanyagot újra feldolgozásra visszaadni. SZÜKSÉG LEHET RÁ!

A HQ ablakra lőve visszakerülünk a HeadQuarters menübe. Következik az INTELligence-menü. Ez már egy igazi térkép, bár a háború elején még egy kissé hiányos. Ha sűrűn repülünk sokfelé, az összegyűjtött felderítési adatok alapján egyre több mindent fog mutatni.

A kezelőszervek itt nem okozhatnak gondot, ezért nem részletezzük, click: HQ.

Bár az EQUIP-menű következne, válasszuk most a STORES menüt.

Itt ismerkedhetünk meg a fegyvereink műszaki adataival, felhasználási területeivel, a gyengéivel, a raktáron lévő készlet mennyiségével. Amikor leáll a termelés, itt tudjuk megnézni, hogy milyen nyersanyag fogyott el. Mivel a július–augusztusi dupla szám terjedelme is véges, az itt található eszközöket nem ismertetjük részletesen. Amennyiben lesz rá igény, ígérjük visszatérünk rá. Click: HQ.

Következik az EQUIPment-menü.

Még nem esett róla szó, a harcokban külön-külön, vagy akár egyszerre is, egy időben hat féle, illetve hat darab hordozóeszközzel vehetünk részt. Ezek kijelölése, felszerelése, készenléti állapotba hozása történik itt, ebben a menüben.

Az ACCESSORY GRAPHIC felirat feletti nyilak segítségével válasszuk ki azt a hordozóeszközt, amit most elsőnek fel kívánunk szerelni!

A következő lépésben bökjünk rá a forgó hordozóeszköz képére, majd a gombot el nem engedve a megjelent icont vigyük át a VEHICLE GRAPHIC mezőre. Az ACC.GRAPH. mező bal oldalán található szám az eszköz raktáron lévő mennyiséget jelzi, ezért azonnal csökken, amint kivesszük.

Következnek a fegyverek. A kiválasztás és átpakolás ugyanúgy történik, mint az előbbiekben, de a fegyverek iconjai külön, a három kis szürke ablakba kerülnek. Háromnál több „csomagot" nem tudunk magunkkal vinni, ezért itt is nagy jelentősége van a rutinnak, a taktikai érzéknek. (A reggeli órákban pl. felesleges éjjellátó készüléket magunkkal cipelni a repülőgépen, mert az üzemanyagunk úgysem fog estig kitartani.)

Érdemes feltölteni a ROSTER (szolgálati beosztás) mező további öt ablakát is. Rá kell bökni egy NA feliratú ablakra, a továbbiakban pedig mint ahogy eddig... Ha vannak pl. készenlétben vadászgépeink, nagyobb valószínűséggel fogjuk utolérni és megsemmisíteni egy-egy eszköz elvesztése után az üzemanyag- és lőszerhiánnyal küzdő támadó gépe(ke)t.

Nagyon hiányzik ebből a menüpontból egy óra (a napszak megállapítása miatt) és egy lokátor, amely jelezné, ha a LIFT felett éppen egy ellenséges gép tartózkodik. Felszállás előtt így kénytelenek vagyunk mindig átkapcsolni a HQ-menüre.

Ha tiszta a levegő, bökjünk a PILOT VEHICLE ablakra. Látjuk ahogy a lift a felszínre emel, majd a vezetőülésben találjuk magunkat.

A műszerfallal történő ismerkedés előtt nyomjuk meg a „P" billentyűt! A műszerfal mindegyik hordozóeszközben azonos, de érdekes módon ez egyáltalán nem feltűnő, vagy zavaró. Bal oldalt a három fegyverzetkijelzőt láthatjuk, a „Q", „A" és „Z-USA billentyűzeten-" billentyűkkel tudunk közöttük váltani, vagy egyszerre két dolgot be/ki kapcsolni. A FLARE felirat utáni szám a csali-világítórakéták (külső nézetből remekül megfigyelhetőek) mennyiségét jelzi. Ez alatt egy négyzetben – ha megnyomjuk a 8-as billentyűt – az irányítótorony hozzánk viszonyított helyzetéről kapunk információt (a „hazavezető irány"-t mutatja).

A FUEL felirat alatti csík az üzemanyagszintet jelzi.

Az E(ngine) betűs sárga lámpa az „S" billentyűvel bekapcsolt, működő hajtómű visszajelzője.

Az R-betűs piros lámpa jelentését nem sikerült megfejtenünk.

Az L-betűs zöld lámpa a Missile Lock üzenettel együtt világít.

Az S(tall)-betűs fehér lámpa a repülőgépeknél világíthat, ha a gép túlzottan lelassult.

A SHIELD csík a bekapcsolt védelem (pajzs) pillanatnyi állapotát mutatja.

A THRO műszer a hajtóműteljesítmény (repülőnél: +, –; tanknál: előre-hátra) visszajelző műszere.

Az SHR műszer a védelem erősségi fokozatának visszajelzője. Azért van szükség a szabályozási lehetőségre, mert 100%-on nagyon megnöveli az üzemanyag-fogyasztást. Beállítása a

FOTÓ: AMIGA



DEL- és a HELP billentyűkkel lehetséges.

Középen találjuk a RADAR-t. Az alapállapota X32-es felbontású, így az orrunkig is alig látunk vele. F9-cel tudjuk növelni X1-ig a látótávolságát, F10-zel csökkenteni, F8-cal pedig X32-esre kapcsolni azonnal.

A RADAR alatt helyezkedik el az iránytű.

A RADAR-tól jobbra egy többfunkciós displayt láthatunk, a tetején az oldalkormány visszajelzővel.

A VELocity = sebesség, ALTitude = magassság, Climb rate = varioszám, Base RNG = a bázis távolsága, RADAR Range = a radar látótávolsága.

Ha most egyszer megnyomjuk a „V" billentyűt, a displayen a hasznos teherről kapunk információt. Ismételt „V" nyomására a fedélzeti számítógép beadja a MISSION 1 leírását. Az „N" billentyűvel Miss.1–5 között „lapozgathatunk". A display alatt a fedélzeti számítógép üzenetmezője van, érdemes odafigyelni rá még légiharc közben is.

Ettől jobbra – ha repülőgépben ülünk – a magassági kormány indikátora található.

A műszerfal jobb szélén a készenléti gépek iconjai láthatóak. Ezek segítségével tudunk egyszerre több fegyverrel is részt venni a harcokban. A technikai része úgy néz ki, hogy elindulunk, felszállunk valamivel, aztán menet közben megnyomjuk a SPACE billentyűt, majd a megjelenő nyilat a kívánt szállítóeszköz iconjára visszük és clickelünk. Nem tisztázott, hogy hogyan tudunk rávenni egy vadászrepülőgépet arra, (lehetséges-e egyáltalán), hogy védőkíséretet adjon a bombázórepülőgépünk mellé.

Röviden, távirati stílusban, hogy mit tudunk még:

– A lokátoron az ellenség piros, a saját eszköz zöld színnel van jelölve.

– A kilőtt fegyverek roncsaiból valahogy (???) össze lehet gyűjteni a gyártáshoz szükséges nyersanyagokat.

– A bázis felett lebegő „UFO" (TELEPOD) alá beállva, és a „G" billentyűt nyomva át tudjuk magunkat helyezni a térben, ha a bombázógéppel már dobtunk le máshol is Telepod-ot. A harckocsik hatótávolsága sokszorosára növelhető ezzel a módszerrel, de ha nagyon ránk szálltak a levegőből, a menekülés egyik lehetséges módja is.

– A Fuelpod ledobásával üzemanyag-utánpótlást hajthatunk végre.

– A Cloaker a legjobb álcázóeszköz, de zabálja az üzemanyagot.

– Nem tudjuk még mik azok a sárgán ragyogó csíkok a térképen, (talán valamilyen energiarendszer vezetékei (???).

Sz. JVC.

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	98	
ZENE	78	
JÁTSZHATÓSÁG	100	
Összesen:	99	

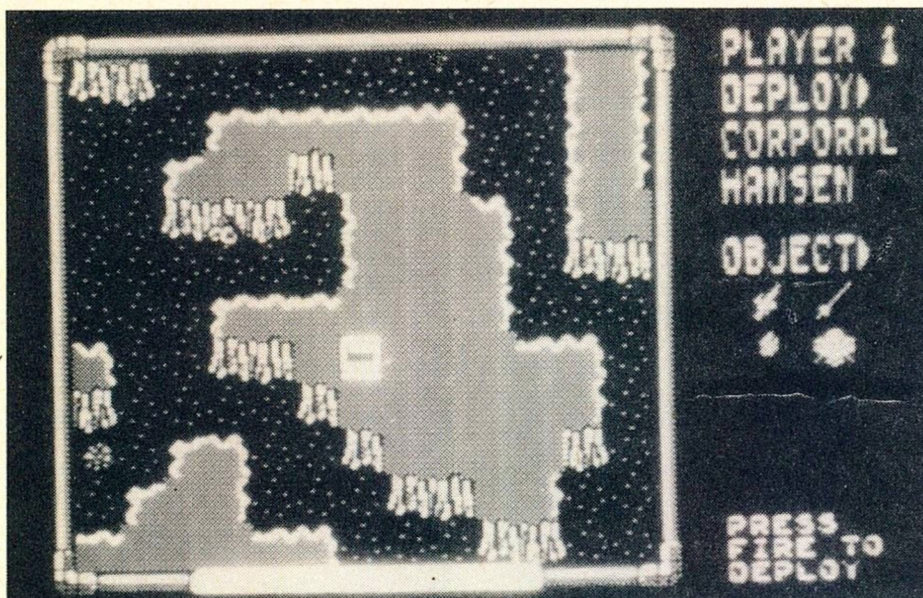
Billentyűzet kiosztás:
Numerikus billentyűzetben:

Enter: Ext.View 1 (külső nézet)
SHIFT + Enter: Ext.View 3
. : Ext.View 2
– : Süllyesztett nézet
+ : emelt nézet
( ) : Forgatás, körül járás
/ : Nagyít
* : Kicsinyít
5 : Vissza a vezető ülésbe
1–9 : Különböző fix szögekből külső nézet és körbe nézet a kabinból
Ø : Satellit View
SHIFT + Ø : Tower View

Alfanumerikus billentyűzetben:

SPACE : Hordozóeszköz váltó (közvetve) Enter: Tüzelés
ESC : HQ-menü 1: BEACON1 (irányadó)
F1 : VEHICLE1 2: BEACON2
F2 : VEHICLE2 3: BEACON3
F3 : VEHICLE3 4: BEACON4
F4 : VEHICLE4 5: BEACON5
F5 : VEHICLE5 6: BEACON6
F6 : VEHICLE6 7: WAY PUT RUG
F7 :
F8 : X32 lokátor látótávolság 8: BASE RUG
F9 : X32-X16-X8-X4-X2-X1
F10 : X1-X2-X4-X8-X16-X32
TAB : Ágyúcső emelés
CTRL : Ágyúcső le
Q : 1. fegyver
A : 2. fegyver
Y v. Z : 3. fegyver
W : a kilőtt rakéta, vagy lövedék (shell) útját követi
W + Enter :
T : Target, célpont választó (ha egyszerre több is van a HUD-on)
P : Pause, szünet
DEL : SHILD, védelem (pajzs) csökkentés
HELP : SHILD, védelem (pajzs) növelés
S : Hajtómű be/ki
G : „Teleportálás"
J : Aoto Joy, Joystick irányítás
K : Auto Key, irányítás a billentyűzetről (kurzor mozgatókkal)
L : LIFT le (ha rajta állunk)
V : Video DISPLAY
B : Brake, kerékfék
Back Space : Féklap
N : Műszer váltó
M : Mause, irányítás az egérrel
Right-ALT : FLARE világítórakéták kilövése
8 : A „hazavezető irány"-t mutató műszer bekapcsolása
E-lámpa : Hajtómű bekapcsolva, működik.
R-lámpa : ???
L-lámpa : Missile Lock, rakétát lőttek ránk
S-lámpa : Kis repülési sebesség, átesés.

FOTÓ: C–64



Laser squad II.

Aki már játszott az első résszel, az bizonyára türelmetlenül várja az újabb küldetéseket. Azt nem tudom mi okból, de csak két új küldetést tartalmaz ez a második rész. Sajnos.

Bizonyára vannak azért számosan, akik még csak most ismerik meg ezt a remek játékot, s nekik még minden pálya új, ismeretlen.

A betöltés után tudunk küldetést választani:

1. Star drive
2. Laser platoon
3. Rescue from the mines
4. Saved game
5. The cyber hordes
6. Paradise valley

Játszhatunk egy másik játékos, vagy a gép ellen is (ez esetben fokozatot is kell választanunk). A port 1-ből tudunk irányítani.

Bevezetésként lássuk el páncélzattal, majd fegyverekkel a katonákat. Természetesen nem tudunk kétlábon járó harckocsikat építeni, mert erre nincs elég fedezetünk (creds), meg értelme sincs, mert minél nagyobb védelmet nyújt a páncél, annál nehezebb, drágább, s a mozgásunk is lelassul. (Egyébként is fáradnak a katonák, ilyenkor célszerű néhány fordulót pihentetni őket). A megmaradt pénzből fegyvereket vásárolhatunk. A kínálat gazdag, a tőrtől a „zsebágyúig" szinte minden megvásárolható.

Miután felfegyvereztünk mindenkit, telepítsük a harcosokat a kiindulási helyre (barna színű „D" betű jelöli a mi helyünket, a kék az ellenségét). Ha a gép ellen játszunk, akkor ő is gyorsan, és főleg titokban elhelyezi az általa irányított csapatot, ha a barátunk az ellenfél, akkor most hagyjuk egy kicsit egyedül, hogy ő is felszerelje, és elhelyezze a szakaszát.

Ezután a hosszú bevezető után kezdődjön a játék!

A szembenállóknak egy meghatározott idő áll a rendelkezésükre, hogy teljesítsék a küldetést, vagy az ellenfelet megakadályozzák a feladata végrehajtásában. Ezt az időt a gép a fordulókban méri. A térkép alján levő sárga maszkban mindig látható az aktuális forduló száma, valamint az eddig összegyűjtött győzelem pontok (VP) száma.

Egy-egy fordulóban minden emberünket tudjuk mozgatni külön-külön, s ha van elég akciópont akár több dolgot is végrehajthatunk. Az irányítás első látásra talán bonyolultnak tűnik, de gyorsan hozzá lehet szokni. Vigyük a villogó négyzetet arra az emberre, akit mozgatni akarunk, s a tűz után megjelenik egy menü:

– select	(választás)
– info	(adatok a katonáról)
– nexunit	(a soron következő katonára ugrik a négyzet)
– end turn	(a forduló vége)
– cancel	(a megkezdett parancs érvénytelenítése)

A select-tel tudjuk átvenni az emberünk irányítását, s a legfontosabb információkat is láthatjuk (az akciópontok száma, emberünk hangulata (morale), állóképessége (stamina), sebesülései (woun), terhelése (burd), a kezében tartott fegyver (object). Nyomjuk meg mégegyszer a tűzgombot, s megjelenik egy újabb parancssor:

– end move	(az irányítás vége)
– fire	(tüzelés)
– change	(a kezünkben levő tárgy kicserélése)
– pick up	(egy tárgy felvétele a talajról)
– drop	(a kezünkben tartott eszköz leejtése)
– open	(láda, vagy ajtó kinyitása)
– load	(a nálunk levő tartalék tár betöltése)
– prime	(a gránátok robbanásának időzítése)
– enemy	(csak akkor jelenik meg, ha ellenség van a látómezőnkben, lehet egyszerre több is)

A legfontosabb parancs a tüzelés, ezért ezzel egy kicsit részletesebben is foglalkozom. A lövöldözés választásakor megjelenik egy célzókereszt, ezt a leendő áldozatra kell irányítani. A képernyő jobboldalán látunk egy táblázatot, ami arról informál minket, hogy hány akciópontunk van még (APS), hány lőszer van még a tárban (AMM), valamint a különböző lövések

– auto	(sorozat)
– snap	(csípőből tüzelés)
– aim	(célzott lövés)

végrehajtásához hány lövésre van szükség. Legbiztosabb találatot a célzott lövés ad, de egy lövés ritkán teríti le az ellent. A maradék „erőnk" ismeretében döntenünk kell, hogy megkockáztatunk-e még egy célzást, esetleg visszavonulunk-e. Ha elég közel van a célpont, vagy nincs hová visszahúzódni, válasszuk a sorozatlövést. Kicsit pazarló ugyan, de ha ez az ára a katonák épségének, megéri.

Vigyázzunk! A lövedék nem tesz különbséget, a társunkat is könnyedén lepuffanthatjuk, ha előttünk áll. Az egyik leghatékonyabb, és legönveszélyesebb fegyver a „zsebágyú" (MS auto cannon), lehetőleg jó messzire lőjünk vele, mert különben légnyomást kapunk, és ez árt az egészségnek. A kézigránátok is nagyon hatásosak, a kezelésük is egyszerű. Ha van elég akciópontunk egy kézigránátos támadáshoz, akkor kezdjük is el. Miután kézbevettük a gránátot, időzítsük (prime), a „0" azt jelenti, hogy a forduló végén következik a robbanás, majd vágjuk az ellenséghez. Aztán ölbetett kézzel figyelhetjük a hatást.

Még néhány tanács:
Használjuk gyakran a stratégiai térképet (scanner), átlátjuk az egész pályát, s könnyebben tudunk helyezkedni. Ne ácsorogjunk utak kereszteződésében, mert könnyen oldalba trafálhatnak. Leghatékonyabbnak nálam az bizonyult, amikor egy védett sarokba állítottam az emberemet, s megvártam, hogy az ellenség helybe jöjjön. Lehetőleg párosával menjenek az embereink, az egyik előre figyeljen, a másik hátra. Végül, figyeljünk nehogy kifogyon a tár!

Pár szó a különböző feladatokról

1. Star drive (Star drive) Egy városrészben lopakodunk előre, az ellenfél lesből támadó robotokkal tizedeli a csapatot. A jobb szélén álló épületbe kell bejutni (a biztonsági ajtókat csak a „lascutter" nyitja), és officer Mayontól kell a címben is szereplő star drive-ot megszerezni, majd elvinni a kiindulási helyre.

2. Laser platoon (A Lézer szakasz) Az eddig megismert küldetések közül nekem ez tetszik a legjobban. Kezdetben tíz embert irányítunk, s cél az ellenfelek megölése. Ez így persze túl egyszerű lenne, s hogy ne legyen, minden elhalálozott katona helyett jön egy új. A teljes győzelemhez, az összes ellenfél legyőzéséhez jó pár órára lesz szükség.

3. Rescue from the mines (Kiszabadítás a bányából) Három raboskodó társunkat kell kiszabadítani egy bányából. Akkor teljes a küldetés, ha a kiszabadított rabokat betuszkoljuk a liftbe, vagy ha megöljük az őrzőiket. Az ajtókat csak AP 75 grenade típusú gránáttal lehet „kinyitni".

4. Saved game (Kimentett állás betöltése)

5. The cyber hordes (A robot horda) A változatosság kedvéért mi vagyunk a védők, s egy erős robotcsapat keseríti az életünket. A legveszélyesebb közülük a harcirobot (battle droid), nagyon nehéz megsemmisíteni. (Ha sikerül is, jön egy másik). Leghatékonyabb fegyver ellene az AP 75 grenade.

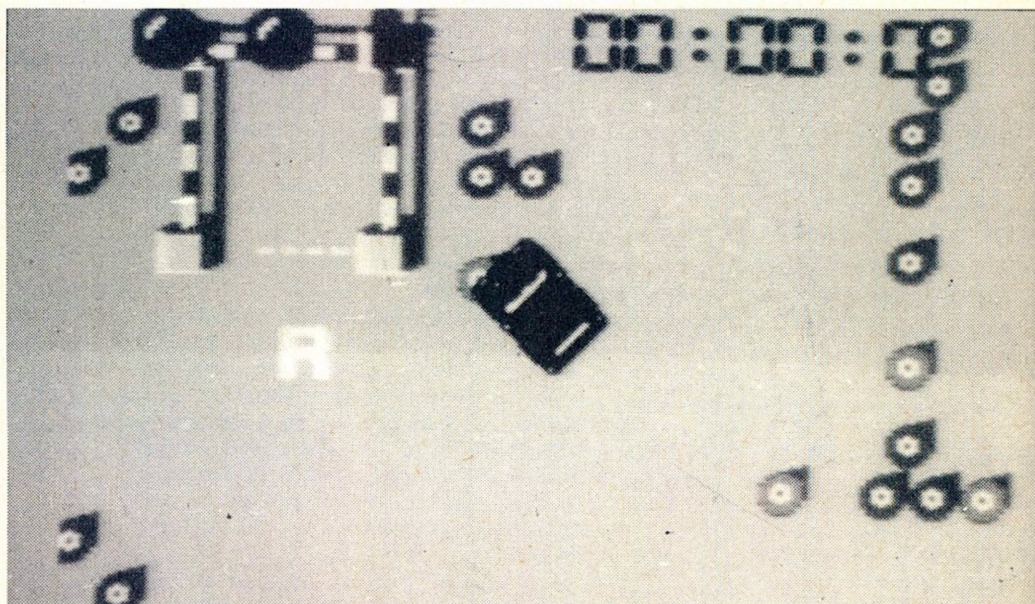
6. Paradise valley (Paradicsomvölgy) A legnehezebb küldetés. Ez a pálya a berobbanthatatlan ajtó, és a földből kifogyhatatlanul előbújó békák pályájaként marad meg az emlékezetemben. A pálya megoldása Corporal Hansen zsákjában van, egy „titkos szerkezet". Ez annyira titkos, hogy nem jöttem rá mire jó. Lehet, hogy ez az a pálya, amin mindig a gép nyer. (A többin csak általában.)

Összefoglalva, a program grafikája, hangeffektusai, s a történetek is jók. Jó pár órát el lehet tölteni a gép előtt, mire minden pályán sikeresen végigküzdjük magunkat.

Földesi Balázs

	AMIGA	C-64
GRAFIKA		25
ZENE		–
JÁTSZHATÓSÁG		78
Összesen:		62

AUTOTEST



Tanulóvezetők előnyben!

Sokféle autós program létezik, de ehhez hasonló még nem látott napvilágot. No nem a kivitelezés egyedülálló, hanem az ötlet: a program színhelye az autósiskola tanpályája.

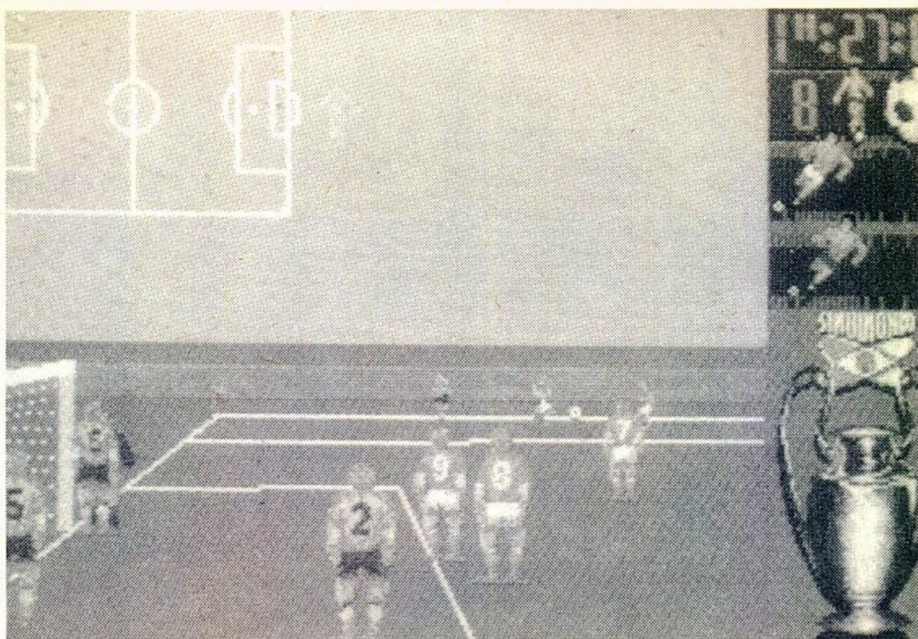
A négyféle autó közüli választás után kezdődik a „rallye". Kezdetben gépkocsink elég lassan, bátortalanul veszi az akadályokat, de az elért eredménytől függően kiegészítőket vásárolhatunk robogónkhoz, amivel feltuningolhatjuk a gépet. Az irányítás eleinte nehézkesnek tűnhet, de könnyen megszokható. Szenteljünk rövid figyelmet az instrukciós menüpontnak, amiből az irányítási módokat tudhatjuk meg. Még egy megjegyzés: a rámpák közé szemből (F=Forward), vagy hátramenetben (R=Reverse) kell manővereznünk.

A program grafikája nem tartozik a brilliáns megoldások közé, de a témához éppen megfelelő, korrekt. A hanghatások is ezt a színvonalat tükrözik. A játék erőssége a hangulatosságában és az aranyos ötletben rejlik. Ez az a tulajdonság, ami mostanában egy kicsit feledésbe merült.

ZOLEE

	AMIGA	C-64
GRAFIKA		73
ZENE		58
JÁTSZHATÓSÁG		93
Összesen:		98

A sportprogramok kedvelői között méltán népszerű olasz Simulmondo újabb „alkotása" ez a játék. A témáról, a labdarúgásról már számtalan program jelent meg, ha nem is éppen lerágott csont, de nagyon nehéz újat hozni. Lássuk, Simulmondoéknak sikerült-e!



FOTÓ: AMIGA

Korlátlan számú játékossal

I play: 3D soccer

Az első meglepetés, a játékosok száma korlátlan, pontosabban hatvannégy, a gép ugyanis ennyi rangos európai klubcsapat nevét írja ki a táblára. (Bár ha jobban megnézzük, talán nem is mind „neves", hiszen itt szerepel az egész olasz első osztály.) A név előtt látható egy négyzet, amiben a tűzgomb nyomkodására megjelenik egy piktogram, ami arról tájékoztat, ki és melyik portról irányít. (Mindegyik csapatot irányíthatjuk joytsickkal, s innen ered a hatvannégy játékos.)

A szöveges tájékoztatást három nyelven (olasz, angol, német) kérhetjük.

Miután kiválasztottuk a csapatokat, kezdhetjük a játékot, de előbb még be kell állítani az idő múlásának gyorsaságát, a rugás erősségét, valamint a mezek színét.

Látunk még egy fejet is, s mellette egy számot. Itt jelöljük ki, hogy melyik helyen szeretnénk játszani, vagyis melyik játékost irányítjuk. (A kapust nem tudjuk.)



FOTÓ: AMIGA

A mérkőzések tétje egy kupa elnyerése. Ha két csapatnál többet „neveztünk", akkor a továbbjutás kieséses rendszerben, két mérkőzésen dől el.

Ennyi bevezető után következhet az igazi játék. A képernyőn a legtöbb helyet a pálya foglalja el, azaz annak az a része, ahol az általunk irányított játékos tartózkodik. (Sajnos nem minden mezszínnel egyértelmű, hogy kit irányítunk.)

A nézőpont a program egyik különlegessége, igyekeztek a térhatásra törekedni, s ezért a játékosok szemmagasságából követhetjük az eseményeket. Mivel így nem tudunk jól tájékozódni, a jobb felső sarokban látható az egész pálya felülnézetben. Sajnos ezen nincs megjelölve az irányított játékos, és a segítség így nem túl nagy. A felülnézeti kép felett látható egy nyíl, ami a támadás irányát mutatja.

A szpíker csupán képernyődekoráció.

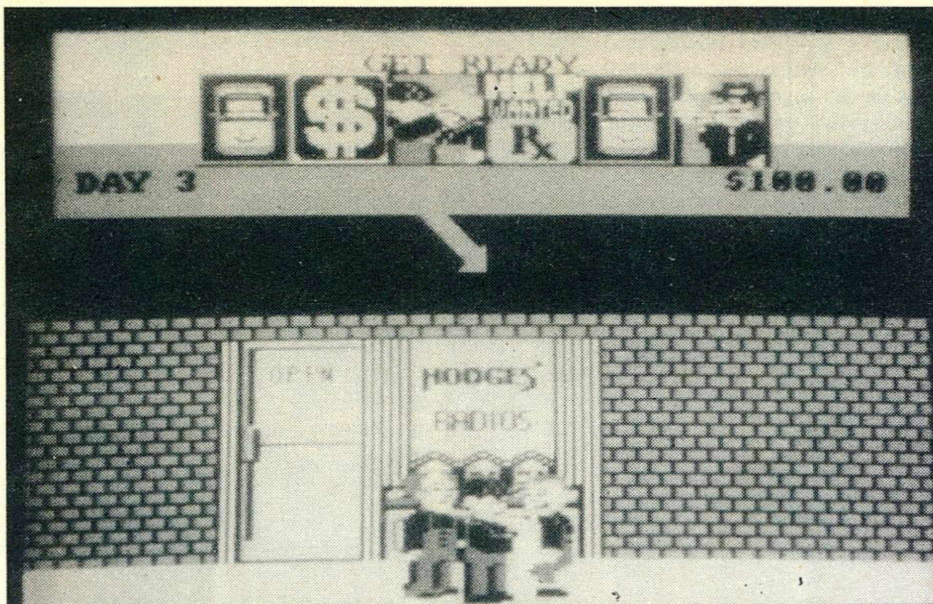
Extra szolgáltatás, hogy a commodore-billentyű lenyomására a gép a pályán történtek utolsó néhány pillanatát megismétli („Replay").

A program ismeri a szabálytalankodást, a partdobást, és lehet tizenegyest rúgni.

Mindent egybevetve nem sikerült kiemelkedőt alkotni, a program nem hozott új fordulatot, csupán egyetlen a sok közül. A kipróbálásra érdemes kategóriába tartozik.

Földesi Balázs

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	93	65
ZENE	78	49
JÁTSZHATÓSÁG	68	49
Összesen:	71	52



FOTÓ: C–64

Three Stooges

A Cinemaware mindig különlegeset, egyedit alkot. Így van ez a Three Stooges-ben is. Grafikája filmszerű, rengeteg aprólékosan kidolgozott részlettel, teljes képernyőt betöltő gyönyörűen megrajzolt képekkel. Zenéje is bombasztikus, valósággal átöleli az egész játékot, varázslatos hangulatot teremtve neki. Sok helyen digitalizált beszéddel és képekkel is találkozhatunk.

A történet: Az árvaház nem tudja fizetni a bérleti díjat és a falu gonosz bírója egy hónapon belül 10 000 $-t kér, különben bezárja és elárverezi az árvaházat. A bentlakóknak természetesen nincs pénzük, de három jóbarát – Mee, Larry és Curly – összefog és elhatározza, hogy megszerzi a pénzt.

Miután betöltődött a főmenű, a következőket láthatjuk: felül az ikonsort és a választási időt; alatta a napok számát, eddigi pénzünket és végül, legalul az utcát és három emberünket. Az ikonok közül egy mozgó kéz segítségével választhatunk. A „timer"-ben feltüntetett szám a mozgások száma. Ha ez O, akkor az utoljára megérintett ikon lesz cselekvésünk tárgya. A kezet a tűzgombbal mozgás közben megállíthatjuk a kívánt ikonon, ha elég gyorsak vagyunk.

Az ikonok: $-jel – a három fickó elindul az utcán és elveszett pénztárcákat, pénzeszacskókat keresgél. Időnként egy gipsztömbbe ütköznek, ilyenkor egyikük belerúg és két eset lehetséges: 1. eltöri a lábát és százegynéhány dollárjába kerül a gyógyíttatása. 2. szép kis summára tesznek szert.

? – ugyanaz, mint a $-jel.

Egérfogó – egy nap elmúlik, anélkül, hogy valamit is csinálnánk. Vigyázat! Ha sokszor egymás után ezt választjuk, a játék befejeződik.

Trivia – ez egy teszt-feladat. Két variáció lehetséges: vagy három rádióból szólnak a kérdések, vagy egy kerítés mögül. Gyakorlatilag ugyanaz a két helyszín és a feladat. Három kérdést tesznek fel, amikre a, b vagy c választ adhatunk a joy segítségével: jobbra(a), előre(b), balra(c). A kérdések a három főszereplővel kapcsolatosak. Minden jó válasz 200 $-t ér.

Help wanted PIE – ez a játék leghumorosabb része. Itt tortadobással lehet pénzt szerezni. Lényege, hogy a szoba két szemben levő falánál sorakoznak fel a mi embereink és az ellenfél. Bal oldalon az „ellenség" és felettük, az eddig nyert pénzünk összege, jobb oldalon mi, és felettünk, hogy hány tortát kaptunk a képünkbe. Hat találat után vége. Célbaért tortáink egyenként 10 $-t érnek, ha 15 célba talál, azért bónus is jár.

Irányítás: balra – a legfelső figura lehúzza a fejét, előre – a középső, jobbra – a felénk eső hajol le. Ha az irányokat tűzzel nyomjuk, akkor az a figura dobja a tortát. Ezt a részt sokat kell gyakorolni, ha jó eredményt akarunk elérni.

Help wanted nx: kicsit furcsa pálya következik. Egy épületen belül háromrészes kiskocsit kell vezetnünk, s közben vigyáznunk a folyosókon levő emberekre. Az irányítás egyértelmű. A képernyő bal felső sarkában a rendelkezésünkre álló idő látható, bal oldalon pedig a keresztülautózott szobák száma, ami maximum 20 lehet, de ezt 100 másodperc alatt szinte lehetetlen teljesíteni.

Kupa+BOX: Egyik emberünket a képernyő alján kell futtatnunk, de közben ki kell kerülnie mindenféle akadályokat. Irányítása: jobbra – gyorsít, balra – lassít, előre – ugrás. Miután megszereztünk egy rádiót, ugyanezen az úton vissza is kell futni. Az irányítás értelemszerűen megfordul. A futás alatt a képernyő felső részén egy boxmeccs zajlik, azt sajnos nem sikerült kideríteném, hogy mi célból.

Kupa+STEW: Meglehetősen érdekes próbatérel. Emberünk egy tányér fölé hajolva „nemtudommicsodákat" szór bele, amiket aztán kanalunkkal ki kell mernünk onnan. Közben valami alulról is el-elkapja a gombócféleségeket. A gombócok száma addig csökken, amíg végül csak egy marad. Vigyázat! Ha ügyetlenül merjük ki a tányérból kipukkadhat és valami grízféleség szembefröcsköl.

Két emberünk képe: Ekkor a vezérfigurával tartunk és megpróbáljuk két társunkból kiverni a pénzüket, bár nem sok szerencsével. Ha az a gyanunk, hogy sikkasztottak, érdemes egy bunyót kezdeményezni.

A bíró ikon: Ekkor barátaink elslattyoghatnak a bíróhoz, de csak akkor érdemes ezt választani, ha összegyűlt a pénzünk, különben 20–80 $ büntetést fizettet, amiért megzavartuk.

Azt hiszem ezek után bárki hozzáfoghat a játékhoz. Igaz a rengeteg töltés kissé időigényes és idegesítő, de ha közben egy jó regény is van a kezünk ügyében, ki lehet bírni.

A napokra figyeljünk, minden cselekvés egy napot vesz igénybe, és naponta átlagosan 350 $-t kell összekaparnunk. A játék alapja egyébként egy hasonló című film.

Összegezve: ez is egy szépen kivitelezett, kellemes Cinemaware játék, és aki szép képre, jó zenére és változatosságra vágyik, nyugodtan töltse be. Nem fogja megbánni.

Koronczai Gáspár (GAZSI)

	AMIGA	C–64
GRAFIKA		59
ZENE		72
JÁTSZHATÓSÁG		83
Összesen:		79

Apróhirdetési szelvény 1991/7–8

Kérem az alábbi hirdetésszöveget a következő elérhető számban megjelentetni.

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Nev: .... Cím: ....

Irányítószám: ....

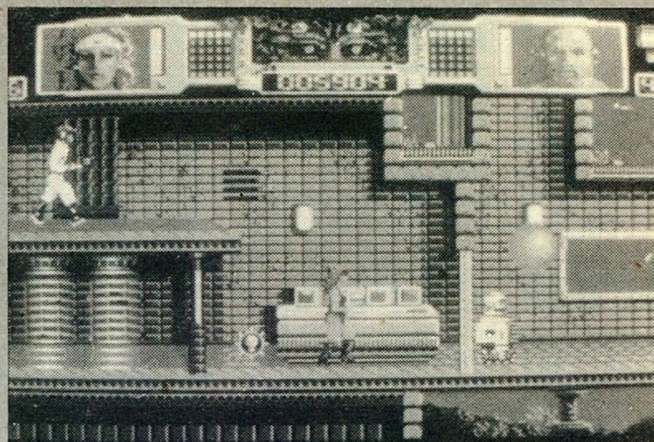
A szerkesztőség fenntartja a jogot, hogy a megjelentetésre szánt hirdetési szövegek tartalmától függően a megjelentetésről döntsön.
Kérjük, hogy az apróhirdetési szelvényt zárt borítékban adja fel a szerkesztőség címére:
COMGAME GMK 1026 Budapest, Fillér u. 47/b.
A borítékon tüntesse fel: HIRDETÉS

REJTVÉNY

Az 1991/5. szám megfejtői közül az alábbiak nyertek:

- **Kiss András (Mohács)**
- **Bakos Győző (Budapest)**
- **Farkas János (Győr)**
- **Antal Géza (Kalocsa)**
- **Dénes Tamás (Budapest)**

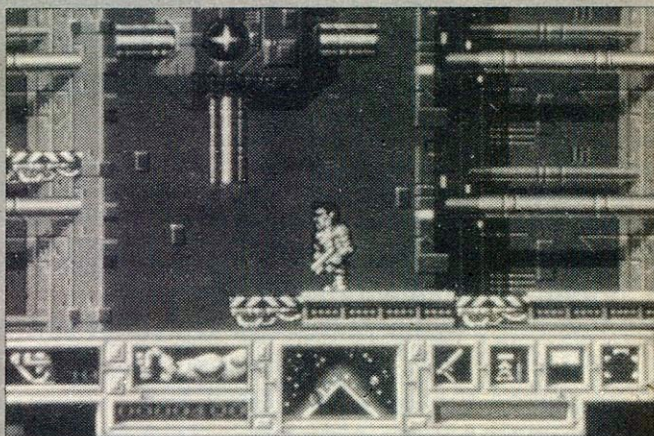
Az alábbi fotók melyik játékokról készültek?



2



1



3

Tisztelt Olvasóink!

Tizenhat hónapi megjelenés után a mi szerkesztőségünk is eljutott a nem éppen örömteli lépés megtételére. A növekvő költségeket most már csak áremeléssel tudjuk ellensúlyozni. Sok ismerős törzsolvasónkkal egyeztettük elképzeléseinket és az ő véleményük meggyőzött minket, hogy inkább fizetnek egy kicsit többet lapunkért, sem hogy végleg lemondjanak róla. ***A lap ára szeptembertől 98,– Ft lesz és az előfizetési díj is ennek megfelelően alakul.***

Régi és új olvasóink megértését kérjük az elkerülhetetlen áremelés miatt.

MEGRENDELŐLAP

576 Kbyte

Előfizetési díj: negyedévre: 290,– Ft ☐
félévre: 580,– Ft ☐
egy évre: 1.160,– Ft ☐

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ..... példányban.
Megrendelő neve: ....
Címe: ....
....
Irányítószám: ....
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 KByte

576 Kbyte
(COMGAME GMK)
1389 Budapest
Postafiók: 132



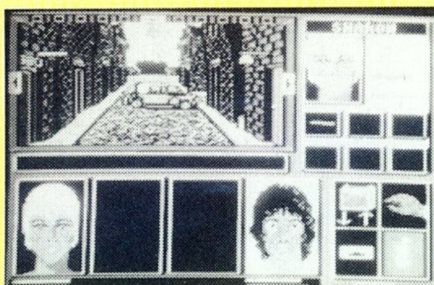
FOTÓ: AMIGA

A holtak városa

LORDS OF DOOM

Egy kisvárost élőholtak özönlenek el. Zombik, múmiák, vámpírok, farkasemberek nyüzsögnek mindenhol. Mindegyik vért iszik, és az embereket megharapva szaporítja saját fajtáját. A szinte elpusztíthatatlan, élőholt ellenfelekkel való harc reménytelennek látszik, hiszen aki szembeszáll velük, maga is soraik közé fog állni. Persze, mint minden ilyen sztoriban, itt is van néhány hétköznapi ember, akiket a különleges körülmények hőssé tesznek, és megállítják a járkáló hullák áradatát.

A Lords of Doom egy profi módon megvalósított horror-adventure. Négy szereplőt irányítunk, kicsit RPG-stílusban. Mindegyikük önállóan mozoghat, gyűjtögethet tárgyakat. Feladatunk természetesen az, hogy megtisztogassuk a várost az élőholtaktól. A „tucat-szörnyekkel" könnyedén végezhetünk, hétköznapi fegyvereket használva (kés, balta, de legjobb a nyílpuska), a „főnökkel" való küzdelemhez azonban jól fel kell készülnünk, nem akármilyen felszerelés kell hozzá. Nem kell persze semmi extrára gondolni, csak a logikus, és persze hagyományokból ismert eszközök szükségesek (mint pl. múmia ellen tűz, vámpír ellen fatőr, farkasember ellen ezüst pisztolygolyó, stb.).



FOTÓ: C–64

Az aktuális helyszín mindig a képernyők bal felső sarkában látható, a szélén levő nyilakra clickelve mozoghatunk. A tárgyak felvétele, lerakása, vizsgálata is egyszerű ráclickeléssel történik. A helyszínen általunk eldobált tárgyak jelenlétét a program a bal felső sorban, fehér pöttyökkel jelzi, itt megnyomva a gombot ezeket is felvehetjük. Ha egy tárgyat használni akarunk, akkor először válasszuk ki a tárgyat, majd menjünk rá a kézre, a kurzor alakja megváltozik. Pl. egy fegyverrel ilyenkor tudunk támadni, csak rá kell vinni a szálkeresztet az ellenfélre, és nyomkodni a gombot. Ha a kurzort egy tárgy kézbe vétele után egy másik tárgyra visszük rá, úgy tudunk két tárgyat együttesen használni.

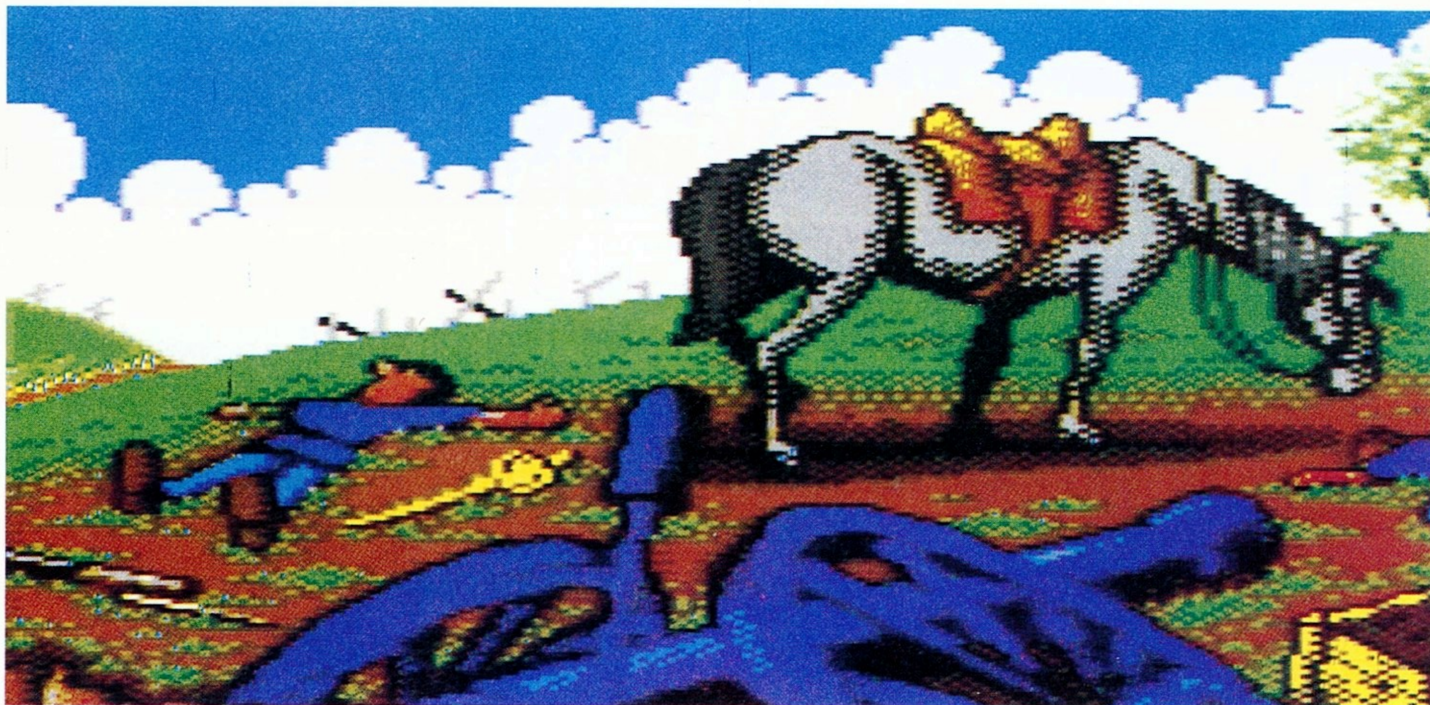
Minden figuráról egy színes csík jelzi, hogy hogyan áll éhség, szomjúság és erőnlét szempontjából. Az éhséget és szomjúságot természetesen evéssel és ivással lehet csillapítani, úgy, hogy a felvett kaját ill. italt a kézzel használjuk. Ez növeli vissza az erőnlétet is, ami esetleg az élőholtakkal való csatározás folytán fogyott. Az info-ikonnal bármikor lekérhetjük, hogy mennyi élőholtat mészároltunk le (milyen főszörnyek vannak még hátra). A számítógép (Amigán disk) ikonnal lehet az állást menteni is tölteni, illetve a játékot újrakezdeni.

Maga a játék egy teljesen szokványos kalandjáték, a megfelelő tárgyakat a megfelelő helyen kell használni. Az eltérés persze a hagyományos kalandjátékoktól a különösen szép grafika (ez főként C–64-en kiemelkedő). Kezdetben nem rögtön négy szereplővel indulunk, csak Sharon és Charlie jelenik meg alul, a szereplők sorában. A másik két figurát, Van Hagent és Susant távíróval kell hívni. Ehhez először be kell menni az északi irányban lévő házba (egyenesen menjünk addig a starthelyről, amíg egy ajtóhoz nem érünk), és a ház előszobájában, egy szekrényfiókban találunk egy noteszt, amiben benne van Van Hagen száma. Ezután menjünk vissza délre négyet, nyugatra egyet, és clickeljük rá a távíró készülékre. Hamarosan megjelenik a másik két szereplő.

A játékban az tetszett, hogy legtöbbször egy-egy problémának logikus megoldása van (az ásóval a temetőben kell ásni, a baltával lehet a farakásnál karót faragni, stb.), nem pedig erőltetett, kitalálhatatlan megoldása, mint néhány perverzebb kalandjátékban. A töltögetés nem zavaró, a C–64-en a „joystickkel szimuláljunk egeret" megoldás is kibírható. Aláfestésként hangulatos hangeffekteket, nyögéseket, sejtelmes muzsikát hallhatunk. A Lords of Doom egy kellemes, jól játszható kalandjáték, mindenkinek ajánlom.

Tihor Miklós

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	78	92
ZENE	80	80
JÁTSZHATÓSÁG	82	79
Összesen:	80	90



FOTÓ: C–64

A történelem megismétli önmagát?

NORTH AND SOUTH

Az Amiga tulajdonosok körében ismerősen csengő név, a C64-es tábor azonban eddig kimaradt a N&S kacagtató kalandjaiból. Most végre megjelent a legtutibb konverzió az Infogrames/Probe jóvoltából.



FOTÓ: AMIGA

Mindenek előtt egy kis történelem: az 1800-as évek derekán az Amerikai Egyesült Államok az óhazából bevándorolt telepesek, farmerek, indiánok és a Fekete-Afrikából behurcolt rabszolgák társadalma. Délen az ültetvényeken rabszolgák milliói művelik a termőföldet, az Északi területeken a bank- és ipari tőkések uralják a gazdaságot. Lassanként a rabszolgakérdés a politikai- és gazdasági élet központi problémává válik, amely aztán Észak és Dél egymás elleni háborújába torkollik. 1861. április 10-én az Egyesült Államokból kivált tizenegy déli állam hadat üzen az északi tömbnek. A polgárháború megkezdődött. Az erőviszonyok: északon 22 millió ember, délen 9 millió élt, de közülük 4 millió volt néger. Az északiak ipari és vasútkapacitása sokkal jobb, a déliek hadserege ütőképesebb, hadvezetésük kezdeményezőbb. A történelemkönyvek tanúsága szerint az egy nap híján 4 évig tartó véres háborúban 1965. április 9-én az északi államok hadserege vívta ki a győzelmet, de ez ne bátorítson el senkit: a játékban mindkét fél kikerülhet győztesen.

A történelemóra után nézzük, milyen meglepetéseket tartogat számunkra maga a játék. A kezdőképen beállíthatjuk a saját illetve partnerünk erősségi fokát, a játékosok számát (2 játékos vagy játékos vs. számítógép), a véletlenszerűen közbeavatkozó elemeket (vihar, indiántámadás, hajók) és a csaták lefolyásának módját (taktikai vagy akció). A kellemes csoportkép után a térkép előtt állunk, és megkezdődhet az összecsapás. Mint az a nagy hadvezérhez illik, taktikusnak és ha kell kezdeményezőnek kell lennünk. Ne csak az ellenséges hadműveleteknek szenteljünk nagy figyelmet, hanem

ügyeljünk az indiántámadásokra is, a vonatok felügyeletére, és nem utolsó sorban az időjárási tényezőkre is, hiszen ezek is meghiúsíthatják legszebb terveinket. Ha az akció-opciót választottuk, akkor a csaták, a vonatrablások és az ellenséges bázisok bevétele külön-külön játékrészben kerülnek lejátszásra. A tisztán taktikai opció kiválasztása esetén ezek az összeütközések az erőviszonyok alapján végződnek.

A kezdő számára következzen néhány megszívlelendő jótanács, mely könnyebbé teszi a játékkal való boldogulást:

– Aki az akció játékokban nem jeleskedik különösképpen, az a játékosok kiválasztásánál a délieket válassza, mivel ők kezdetben erősebbek mint a yankee-k.

– Mindkét játékos számára megszívlelendő jótanács: North Carolinát mindenáron vegyük be, ha a hajósforgalmat is kiválasztottuk, mivel itt kötnek ki az utánpótlást szállító hajók Európából. Érdemes 1–2 hadseregcsoportot a közelben állomásoztatni.

– A kisebb seregek összevonhatóak egy nagyobb hadsereggé, amely aztán igen nehezen legyőzhető az ellenfelünk számára.

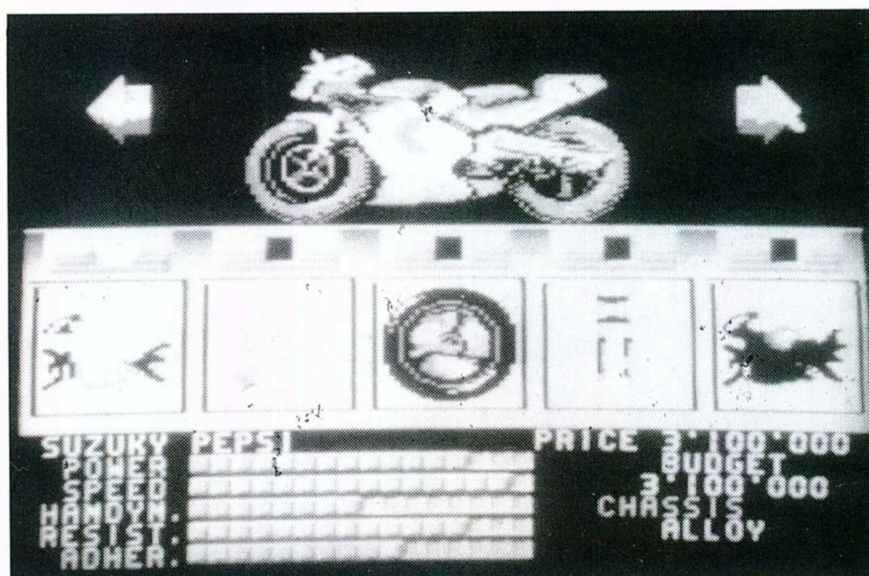
– Ha a véletlenszerű indiántámadásokat is kiválasztottuk nehezítésképpen, akkor ajánlatos szem előtt tartani azt a tényt, hogy Iowa és Texas átlagon felüli indiánrohamnak van kitéve. Ne állomásozzunk ezeken a területeken túl sokáig.

– Ha egy csatából győztesen, de vészesen meggyengülve kerülünk ki, érdemes a maradék kis csapatunkkal egy környező ellenséges sereget megtámadni. Bár egész valószínű, hogy katonáink odavesznek, de az ellenfelet is meggyengítik. Ezután rohanjuk le az ellankadt sereget a biztos siker reményében.

Zárszóul néhány elemző szó a játék kivitelezéséről. Bár igen sokat kellett várni a C64-es verzióra, de úgy érzem megérte. Nagyon hangulatos, jópofa játék sikeredett belőle. Meg merem azt is kockáztatni, hogy a 64-es verzió (a két gép adottságait figyelembe véve) van olyan jó, mint a jó másfél évvel ezelőtti elődje Amigán. A csatajelenetek, a kis inzertek a játék közben, a gegek nagyon el vannak találva, élvezetesen lettek kivitelezve. Egyedül csak a digitalizált hangeffektek hiányoznak, de ezt ellensúlyozza a korrekt zenei aláfestés (by Jeroen Tel). Meg kell hogy szerezd!

Zolee

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	85	89
ZENE	85	78
JÁTSZHATÓSÁG	95	90
Összesen:	92	90



500cc Motormanager

Az autó- és motorversenyekről a programírók egyre több bőrt próbálnak lehúzni. Az olasz Simulmondo cég sem akart ebből a versengésből kimaradni, és a legnagyobb motorok világbajnokságával próbálta meghódítani a nagyérdemű közönséget, szerintem kevesebb sikerrel.

A versenyeken egy vagy két játékos vehet részt, akik először választanak, hogy egyetlen pályán, vagy az egész sorozaton próbálnak szerencsét.

A verseny kezdetén vásároljunk magunknak egy pilótát és egy jó motort. Az emberek között erejük, reakciójuk, ügyességük, tavalyi helyezésük és áruk alapján válasszunk. A motorokról megtudjuk erejüket, sebességüket és az is, hogy milyen karosszériát, gumit, rugókat és motort használnak.

A versenyek előtt minden pályán gyakorolhatunk egy kicsit (kék nyíl), majd legalább egy kört kell időre mennünk (óra). Mindkettő előtt állítsuk be a motor rugóit, sebességváltóját, kerekét és töltsük fel az üzemanyagtartályt. A gyakorlás során a megszokott módon irányíthatjuk emberünket. Ennek az edzésnek azonban nem sok jelentősége van, hiszen ha bukunk, akkor is indulhatunk a versenyen. Ezek után a verseny elég meglepő. Motorunkat nem irányíthatjuk, csak a sebességet állíthatjuk be. Így jórészt tétlenül kell végigülnünk az elég hosszú küzdelmet.

A program nagyon szép, de amilyen hosszú, olyan keveset tud. Már a gyakorlás sem igazán jó, a verseny pedig egyenesen csapnivaló. Menedzserként pedig a motor és a pilóta megvételén kívül semmi dolgunk nincs.

Temesvári Tibor

	AMIGA	C–64
GRAFIKA		83
ZENE		59
JÁTSZHATÓSÁG		71
Összesen:		69





FOTÓ: AMIGA

A logikai játékok kedvelőinek

Pick 'n Pile

Amikor a kezdőcímben megláttam az Ubi Soft feliratát, már biztos voltam benne, hogy újra egy kitűnő játék került a kezeim közé. Természetesen igazam lett, hiszen a cég legújabb programjával ismét igazolta hírnevét. A Pick 'n Pile programozói sok kemény feladattal és még több, a képernyő előtt eltöltött éjszakával kedveskedtek a logikai játékok szerelmeseinek.

A szintek kezdetén hatalmas zápor támad, s az égből nagy pelyhekben hullani kezdenek a piros, zöld és lila golyók. Köztük kis kereséssel téglákat és egyben hasznos, vagy haszontalan dolgot is találunk.

Feladatunk a lehullott golyók eltakarítása. Ebben a munkában csak a joystickunk lesz segítségünkre. E szerszámmal kell ugyanis az azonos színű labdákat egymás tetejére halmoznunk. Ha sikerül olyan oszlopokat építenünk, amelyben csak egyforma színű golyók vannak, ezek eltűnnek a színről, s rengeteg jutalompontot kapunk. A pakolás a következő módon történik: Jelöljük ki a tűzgombbal azt a golyót, amelyiket mozgatni akarunk, majd azt a helyet, ahova tenni akarjuk. Ez a hely lehet egy másik golyó vagy egy tetszőleges tárgy is. Ekkor a két kijelölt darab helyet cserél.

A munka igen egyszerű, de vigyáznunk kell, hiszen ha egy színből csak egy golyó marad, azt nem tudjuk eltakarítani. Ilyenkor fohászkodjunk egy kis segítségért (nyomjuk meg a Space-t), és az égiek máris néhány új golyóval látnak el minket. Persze ezt nem folytathatjuk a végtelenségig, hiszen minden pályát megadott időn belül kell befejeznünk.

Az első szintek teljesítése után a golyók mellett megjelennek a játékot bonyolító vagy éppen segítő elemek is:

Fal: Ezeknek a tégláknak nincs igazi jelentőségük. Csak akkor van rájuk szükségünk, ha magas oszlopot szeretnénk építeni, és nem akarjuk, hogy a legfelülre tett golyó rögtön leguruljon. (A golyók ugyanis ismerik a gravitáció törvényét, és amint tudnak, lepotyognak a magasabb pontokról.)

Bónuszgolyók: Egy oszlop felépítése után minden egyes golyóért száz pontot kapunk, ami elég lassú módja a csúcsok megdöntésének. Ezért nehezebb pályákon olyan labdákat is találunk, amelyek ennél az összegnél jóval többet érnek. Egyes bónuszok annyi pontot jelentenek, amennyi rájuk van írva. A többiek pedig az oszlop összpontszámát szorozzák meg a felírt számmal. Ezeket magas, sokat érő halmoknál érdemes felhasználni. A bónuszok alkalmazásánál csak azt a kikötést kell figyelembe vennünk, hogy egy ilyen golyó nem lehet az oszlopban legalul. Amennyiben sikerül 1000 pontnál értékesebb tornyot felépítenünk, jutalomból egy gyémántot kapunk, melyet a továbbiakban a kép alján fogunk őrizgetni.

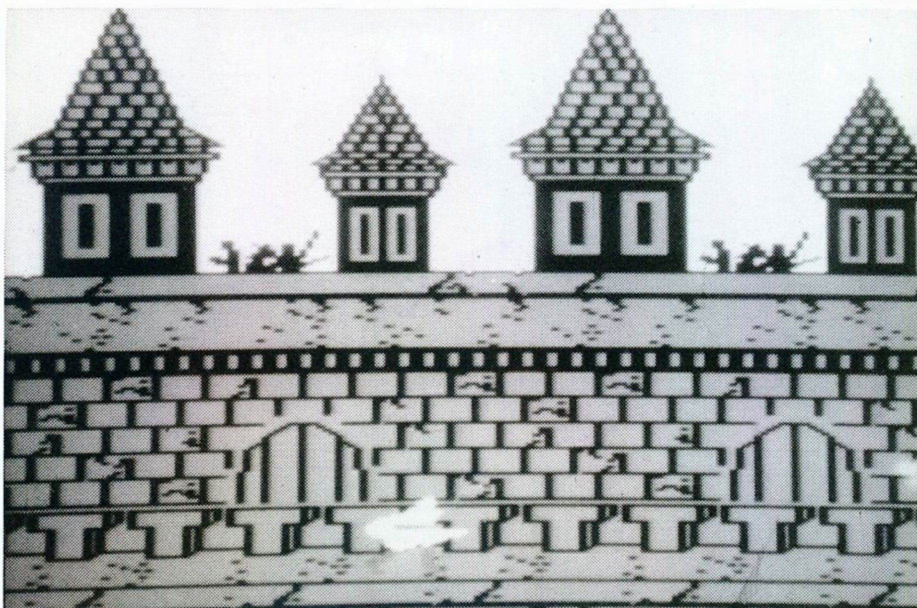
Az előbbieken kívül találunk még bombákat, melyeket ha betesszük egy oszlopba, olyan színűvé válnak, amilyenre ott éppen szükség van és homokórákat, amelyek hátralévő időnket növelik meg. Ha egy halálfej a földre esik, időnk kétszer olyan gyorsan fog telni, mint eddig. Ekkor minél gyorsabban cseréljük ki a koponyát valamelyik magasban lévő golyóval. A lángok igazi kárt nem okoznak, csak elégetnek mindent ami alattuk van. Ezért érdemes őket a legalsó sorba tenni. Végül a leeső virágcserepek eltüntetnek mindent, ami az útjukba kerül.

A kurzort irányíthatjuk billentyűkkel is: A – Fel, Z – Le, I – Balra, J – Jobbra, Space – Tűz. A P-vel félbeszakíthatjuk a játékot, a Restore gombbal pedig az egészet kezdhetjük elölről. Érdemes!

Temesvári Tibor

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	81	79
ZENE	79	73
JÁTSZHATÓSÁG	83	84
Összesen:	80	78

Ha úgy mérnék a mozifilmek sikerességét, hogy milyen gyorsan készül el róluk a számítógépes átirat, a Willow bizton az egyik legsikeresebb lenne. Willow a törpe Nelwynben éli nyugodt, eseménytelen életét. Néha el-elábrándozik, varázsló szeretne lenni. (Ha sejtené mekkora ára van!)



FOTÓ: C–64

Nemcsak egy kis varázslat

Willow

Persze a sors beleszól a nyugodt életbe, s véget vet az álmodozásnak. Hősünk oltalmába vesz egy kislányt, a Daikini nemzetséghez tartozó Elora Danant. Ez eddig szabványos, hétköznapi történet, talán gondolod is Kedves Olvasó, kit érdekel ez a rizsa. Lassan a testtel, hiszen ezzel a gyámsággal Willow tengernyi gondot vett a nyakába, s ráadásul szembekerül a hatalmas, de még ennél is gonoszabb boszorkánnyal, Bavmordával. (Aki nekünk is rengeteg borsot fog az orrunk alá törni).

A bevezetőben megismerjük az egész történetet, egy megsárgult pergamenről. A vastaggal írt szavak egy-egy fejezetet jelentenek, s a játékot úgy indíthatjuk, hogy valamelyik szóra visszük a jelet, s megnyomjuk a tűzgombot.

A következő szavakat választhatjuk:

1. Willow
2. Dungeons
3. Nockmaar woods
4. Ice caves
5. Battle
6. Spellcasting

Nézzük végig a fejezeteket.

Willow

Ezzel tudjuk indítani az egész játékot. Minden fejezetet érintünk. Természetesen csak akkor léphetünk tovább, ha sikeresen megoldottuk a feladatot. Ellenkező esetben elhalálozunk, s hosszú töltögetés után megjelenik a ravatalunk. (A háttérben nyolc óriási gyertyatartó áll. Minden elvesztett élet után kigyullad egy gyertya. Ha mind a nyolc vidáman ég, véget ért a játék.)

Dungeons

Történetünk a Nockmaar kastély sötét zugaiban kezdődik, ahol Elora Danan megszületett. Az újszülött egy prófétikus jelet viselt a karján. Ez a jel a kislány halálos ítélete volt, feltéve ha ... Ha akad valaki, aki az élete árán is megmenti.

Ethna a bátor dajka megérezte a kislányt fenyegető veszélyt, és megszöktette őt.

Az első részben a dajka szerepét kapjuk, s meg kell szöktetnünk a kis Elorát. A kastély folyosói sötétek, nyirkosak, ráadásul rengeteg a zsákutca is (ezekből, ha egyszer betévedtünk, élve nem jövünk ki). Nem tanácsos egy helyben ácsorogni, s a freskókat tanulmányozni – nincsenek is freskók –, mert hipp-hopp előttünk terem egy marcona őr, és addig hadonászik a pallosával, míg agyon nem üt. Ha valaki nem akar vesződni, segítségére lehet az alaprajz.

Nockmaar woods

Willow barátunk, aki megtalálta a kislányt, nem is sejti, milyen veszély fenyegeti. Persze nem azért vannak az embernek barátai, hogy a bajban ne segítsenek. A hatalmas Alduin (ő is egy varázsló) azt tanácsolja Willownak, hagyja el a Nockmaari erdőt, vigye magával a kislányt is. Az első embernek, aki a Daikini nemzetség tagja (közéjük tartozik Elora is), adja át a kislányt. Na azért nemcsak jótanácsot ad, hanem három varázsmakkot is. (A makkokat tudjuk az ellenségeinkhez vágni az erdőben, amire ők eltünnek.) Szükségünk is van erre az ajándékra, mert az erdő nyüzsög az ellenségtől, folyton liheg valaki a nyomunkban, vagy egy szekercés fickó, vagy egy fogát csattogtató vadállat.

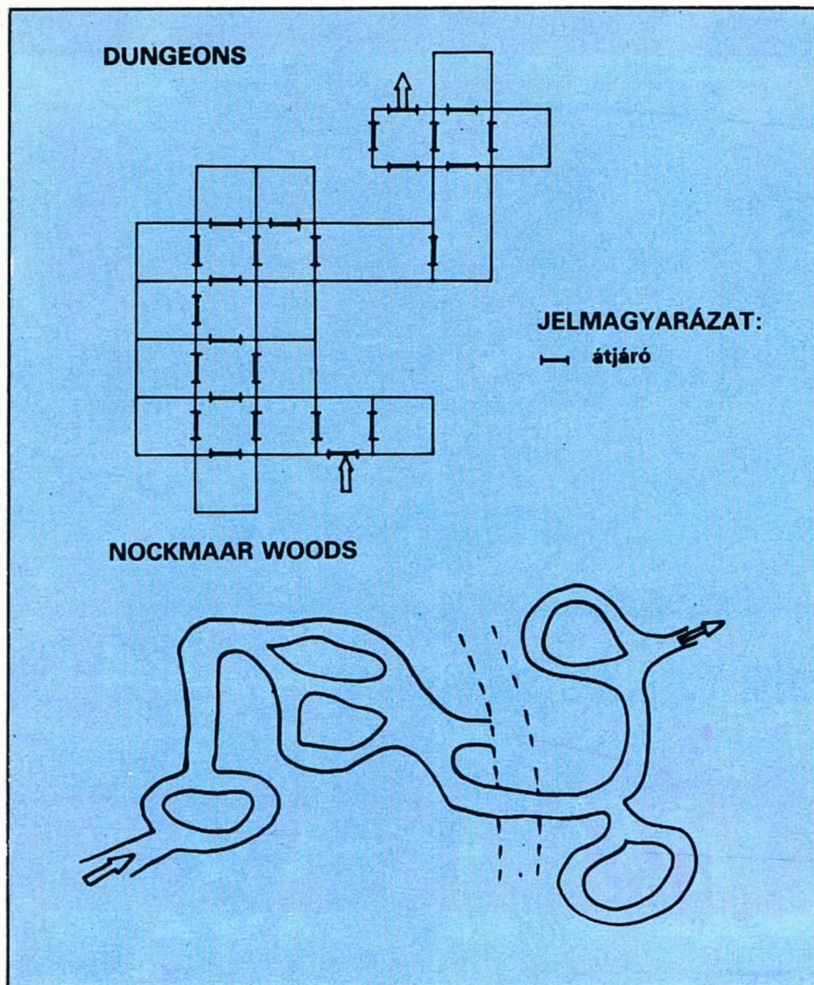
Sikeresen kijutottunk az erdőből. Fújjuk ki magunkat!

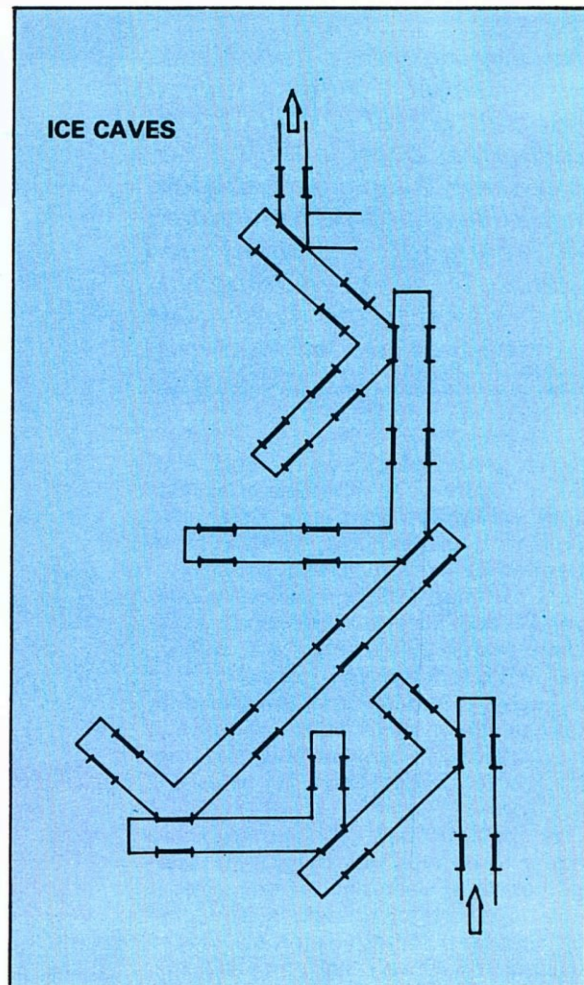
Amint éppen az útjelzőtáblákat tanulmányozzuk, megakad a szemünk két kalitkán, amelyek az egyik fán himbálóznak. Vajon mi van bennük? Nézzük meg! (Nem lenne túl izgalmas a játék, ha mindent pontosan leírnék, most döntsön mindenki maga, melyik kalitkába néz be először.) Az egyikben egy csontváz van – rossz ómen, gyors elhalálozást jelent –, a másikban egy kiábrándult katona a Daikiniek közül (neve Madmartigan).

Bízzuk rá a kislányt, s már indulhatunk is haza. Az erdőben összefutunk a tündérkirálynővel. Ő röviden elmeséli nekünk a gonosz Bavmorda tervét, hogy hogyan akarja megszerezni a hatalmat, s hogyan akarja elpusztítani ellenségeit. Rögtön feladatot is ad nekünk, mint a Bavmorda elleni szövetség egyik oszlopos tagjának (vagy inkább féloszlopos), vigyünk el egy varázsvesszőt Fin Razielnek – ő a jó boszorkány.

Sikerül megtalálnunk a boszorkányt, de sajnos ő most éppen nincs formában, mert a gonosz Bavmorda oposszummá változtatta. Vissza kell változtatnunk emberré, mert csak úgy tudja felvenni a harcot a gonosszal.

Végre eljött az idő, mi is megpróbálkozhatunk a varázslással. A képernyő alján lévő tizenhárom jelből kell kiválasztani a három jót. (A jeleket a sorszámukkal adom meg: 1, 2, 13; a sorrend lényeges.) A varázslat sikerült, de nem tökéletesen. Az oposszumból holló lett. Még gyakorolni kell!







FOTÓ: AMIGA

Ice caves

Nincs szerencsénk, nem elég hogy a varázslat nem sikerült, még fogságba is estünk, Bavmorda portyázó seregének fogságába. A foglyok között ismerősöket találunk, Elorát, és Madmartigant. Sikerül szerezni egy pajzsot, s ezt használva szánkónak, megszökünk a táborból. Finom kis út lesz ez a jégbarlang útvesztőjén át.

Nehéz kijutni az útvesztőből, de mégis sikerül. (Feltéve, ha használjátok a vázrajzot.) Feltétlenül szövetségeseket kell találni, ezért a kis társaság Tor Ashun kastélya felé veszi az útját, de nem járnak szerencsével. Bavmorda az itt élő embereket kősziklába zárta.

Itt az idő az újabb kísérletre. Vajon sikerül-e Fin Razielt újra emberré változtatni. Most a következő sorszámú jelekkel próbálkozzunk: 5, 9, 7; Nem jött össze, a hollóból kecske lett. (Igaz ez már nagyobb állat, de azért nem az igazi). Csak egy pillanatra lankadt a figyelem, s máris itt a baj. Bavmorda seregeinek fővezére, Kael generális elrabolja Elorát, s visszaviszi a Nockmaar kastélyba.

Battle

Willow és barátai egészen a kastélyig követik a sereget, majd egy gyors rohammal támadást intéznek ellene. Miközben a közkatonák szorgalmasan püfölik egymást a várfalakon, mi (mint Madmartigan) méterről méterre araszolunk előre, az alacsonyan röpködő csatabárdok, és lándzsák sűrűjében. Elértük végre a lépcsőt. Innen már nincs visszaút (ugyanis leszakadt mögöttünk). A lépcső tetején állva vigyorog ránk Kael generális (a grafika nem valami szuper, de még így is látszik, micsoda rút pofa). Heves kardpárbaj alakul ki. (A győztes taktika, többet adni, mint kapni). Na végre! Kael feldobta a talpát.

Próbáljuk meg még utoljára a boszorkányt emberi formájúra varázsolni. Használjuk a következő jeleket: 4, 12, 6; Végre sikerült!

Igaz nem valami szép, de most már legalább ember, s elvégzi a rá kiszabott feladatot, legyőzi a gonosz Bavmordát. A játékos pedig itt be is fejezi a játékot.

Ha valaki megszerezte magának ezt a játékot, játssza végig, s ha nem használja végig a leírást, egy kis sikerélménye is lehet.

Földesi Balázs

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	51	60
ZENE	53	51
JÁTSZHATÓSÁG	72	68
Összesen:	68	59

A KRISALIS software cég eddig még nem nagyon hallatott magáról. Egyetlen programjukra emlékszem, ez a REVALATION volt. Tehát eme munkájukkal debütáltak az AMIGA-sok nem is olyan kis tábora előtt. Az biztos, hogy a munkájukkal nem vallottak szégyent.



FOTÓ: AMIGA

Hill Street Blues

Kilenc zsaru Hill Street biztonságáért

Hill Street-i rendőrkapitányság, reggel 6:52

Az első nap a rendőrségen. Mint minden újonc, a KILENC-ek is alig várják már, hogy kikerüljenek a nagybetűs ÉLETBE, mert égnek a vágytól, hogy rátermettségüket bebizonyíthassák. Ebbéli vágyuk a következő napokban valósággá válik, ha a szerencse, és főleg MI is melléjük állunk.

Mint minden valamit magára is adó rendőrségen, itt is eligazítással kezdődik a munka. Itt kapcsolódunk be a játékba.

Esterhaus őrmester éppen tájékoztat minket arról, hogy a körzetben nagyon elharapódzott a bűnözés, tehát feladatunk annyiból fog állni, hogy az elkövetett bűnesetek felderítésével, és az elkövetők elfogásával helyre állítsuk a Hill Street-i körzet nyugalmát.

Az eligazítás után kint találjuk magunkat a városban. A képernyő felső felét maga a játékmező foglalja el, ez alatt a bal oldalon látható egy derékszíj és egy adó-vevő, ez jelképezi a gyalogos járőrt. Ha egy kocsi műszerfalát látjuk, akkor egy rendőrségi „cirkáló"-ban csücsülünk. Itt szokott megjelenni A. J. a Hill Street-i körzet rádiós diszpécsere, aki mindig tájékoztat a legfrissebb bűnesetekről.

Emellett láthatóak a játék vezérlésére szolgáló ikonok. Most ezek részletes ismertetése következik. Sorrendben nem tudom ismertetni őket, mivel egyes ikonok egyes szereplőknél máshol, másmilyen sorrendben jelennek meg.

I. Digitalizált arckép

Az éppen irányított rendőr arcképe.

II. Kopaszodó úriember (valószínűleg főnökünk) egy hatalmas íróasztal mögött

Ha ezt választjuk, akkor egy tágas, jól berendezett irodában találjuk magunkat. Itt az egyes berendezési tárgyaknak meg van a saját funkciójuk, ezek a következőek.

Számítógép és monitor: Itt szerezhetjük be a szükséges információkat az elkövetett bűnesetekről.

– Hányadik bűneset az összes közül, Crime 1 of 2, azt jelenti, hogy ez az első a kettő közül.

– Az áldozat nevét (Victim).

– Mellette láthatjuk a károsult arcképét.

– Az elkövetés helyét (Location).

– Az elkövetett bűnesetet (Crime).

Bag snatching	Táskarablás
Mugging	Rablótámadás
Murder	Gyilkosság
Assault	Hatóság elleni erőszak
Peddling Drugs	Kábítószer árusítás
Pick-Pocketing	Zsebmetszés
Armed Robbery	Fegyveres rablás

– A bűneset időpontját (Date, Time).

– Ezeket követi a gyanusított arcképe.

– A nagyítóval kijelölhetjük azt a rendőrt, aki a bűnesettel foglalkozni fog.

– A nagyító mellett látható esetleg még egy arckép, ez azt a személyt ábrázolja, akiről rádión személyleírást küldtünk.

– Így könnyen össze tudjuk hasonlítani a gyanusítottal.

– A PREV feliratú ikonnal, visszafelé lapozhatunk a bűnesetek között, míg a NEXT feliratúval a következőre lapozhatunk.

Tabló a falon: Ezen láthatjuk az egész várost, és a kicsi fehér négyzetek az utcán szolgálatot teljesítő rendőrök helyét mutatja.

Irattartó szekrény: Nyilvántartás a rendőrök munkájáról (Precinct status).

– Elhalálozott rendőrök száma (Body count)

– A rendőrség munkájának értékelése (Precinct status).

– A rendőrök közül hányan sérültek már meg (Wounded reported).

– Hány bűncselekmény történt a körzetben (Crimes available).

– Ezek közül hányat nyomoztunk ki (Solved crimes).

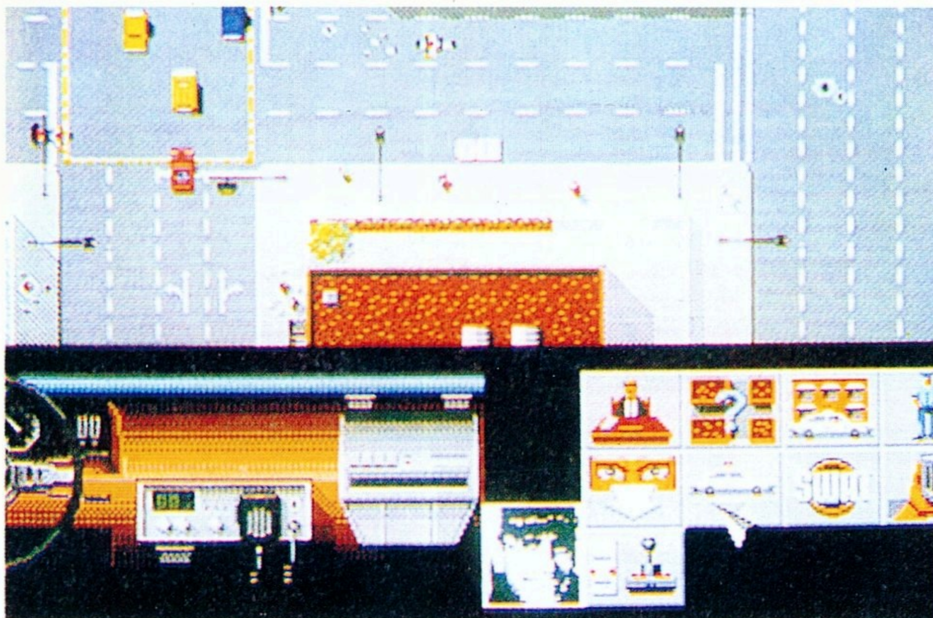
– Ez hány százaléknak felel meg (Eficency).

– Végül pedig milyen a rendőrség népszerűsége (Popularty).

Az egyes rendőrök munkájának értékelése (Personal status):

– Ki kell választanunk a vizsgálni kívánt rendőr arcképét, és ekkor láthatjuk a róla szóló információkat.

– A rendőr neve (Name).



FOTÓ: AMIGA

– A most vizsgált bűneset (Currently investigating).
– Hányszor vizsgáltunk meg gyanús személyeket (Warnings made).
– Találatok száma/leadott lövések, lövési kísérletek száma (Shot hit).
– Társ nélküli őrizetbe vételek száma (Solo ares).
– Társsal történt őrizetbevételek (Assisted arrests).
– A beutazott távolság (Distance travelled).

Ajtó – Kilépés az irodából. Ugyanez történik, ha a jobb mause gombot nyomjuk meg.

III. ? jel a város fölött

Itt a körzet felülnézeti képe látható. Ha rámutatunk egy házra és megnyomjuk a bal egér gombot, akkor megjelenik az épület neve. A jobb egér gombbal pedig kijelölhetjük rendőrünk célállomását.

Ha az irodában adtunk a rendőrnek felderítendő bűnesetet, akkor látható még egy fehér kis kéz is, mely azt a helyet mutatja, ahol a bűntényt elkövették.

IV. Rendőr vagy rendőrautó egy ház előtt

Az előző ikon segítségével kiválasztott helyre megy a rendőr, gyalog vagy autóval.

V. Magányos rendőr

A kilenc rendőr közül itt választhatjuk ki, akit irányítani akarunk. Itt van lehetőség a játék kimentésére (lemezre mutató nyilas ikon). Lemezre mutató körcikkes ikonnal SAVE GAME DISK-ket készítésére. Játék állásbetöltésére (lemezről mutató nyilas ikon).

VI. Szem a lefelé mutató nyíllal

Ekkor a játékmezőben látható emberekre rámutatva (+ bal egér gomb) láthatjuk azok arcképét. A jobb egér gomb megnyomásával függeszthetjük fel a vizsgálódást.

VII. Rendőrautó le vagy felfelé mutató nyíllal

Ki vagy beszállás a rendőrautóba.

VIII. Rádió adó-vevő

Rádió adó-vevőnk segítségével speciális üzeneteket küldhetünk.

Itt újabb négy ikon látható.

1. Két rendőr	Segítség hívás. (Néha nem nagyon akarnak jönni)
2. Körülrajzolt alak	Halott bejelentés Rá kell mutatni a halottra
3. Mentőautó	Mentő hívás. Rá kell mutatni a sebesültre
4. Arckép	Személyleírás közlés a központtal

IX. Rendőr vagy rendőrautó a nyilakkal

A rendőr-járőr vagy a járőrautó irányítása. A nyilak magukért beszélnek, mindig az adott irányba fognak haladni. A STOP ikonnal megállíthatjuk őket. Autó esetén van még két ikon is.

Parkoló autó	Az autó leáll az út szélére
Előző autó	Heves szirénázások közepette őrült rohanásba kezd a járőrautó.

X. Rendőr a kordon előtt

Segítségével kordont helyezhetünk el az úton. A kihelyezett kordont úgy tudjuk eltűntetni, hogy ráteszünk még egyet. Kordon segítségével fel tudjuk tartóztatni az autóval menekülő bűnözőket.

XI. Alakra mutató kéz

A gyanúsnak vélt állampolgárok zaklatását tudjuk ezzel eszközölni. Itt is négy újabb ikont találunk.

1. Alakra mutató kéz	Mutassunk rá a kívánt személyre. Ennek hatására a rendőr odamegy hozzá és megállítja. Ha már ezt megtettük, akkor van értelme a további két ikonnak.
2. Bilincs	A gyanúsnak vélt személy megbilincselése. Majd a rendőr felszólítja, hogy kövesse és ne tegyen semmilyen ostobaságot.
3. Papírok	Igazoltatás.
4. Puska	A menekülő gyanúsítottakat teríthetjük le vele.

XII. S. W. A. T.

Ezen ikont csak akkor kapjuk meg ha a Hunter-t irányítjuk, mivel ő a különleges egység parancsnoka. Most már el is árultam, hogy mire való ez az ikon. A különleges egység tagjait hívhatjuk vele egybe.

Végül, de nem utolsó sorban sok helyen láthatunk egy X-szel áthúzott ikont, ez arra szolgál, hogy kilépjünk az aktuális menüből.

Ennyi lett volna az ikonok ismertetése, ez alapján szerintem már mindenki nekikezdhet a Hill Street-i tisztogatásoknak.

Néhány jó tanács a játékhoz:

A bűneseteket minél előbb derítsük fel, mivel az első bűncselekmények még nem olyan veszélyesek, és ezek alatt begyakorolhatjuk a bűnözők elfogását. Hogyan derítsünk fel egy bűncselekményt?

01. Az adatbázisban (irodában) válasszuk ki a nekünk „szimpatikus" bűnesetet.
02. Jelöljük ki azt a rendőrt, aki a nyomozást végre fogja hajtani.
03. Menjünk vissza az utcára (jobb egér gomb vagy az ajtó).
04. Ültessük rendőrünket a rendőrautóba (VII. ikon), mivel így sok-

kal gyorsabban érhetünk a tetthelyre, mint gyalog.

05. A III. ikon segítségével jelöljük ki a bűntény helyét (fehér kéz mutatja).
06. A IV. ikonnal indítsuk útjára a rendőrünket.
07. Miután megérkezett, le fog parkolni az út szélénél.
08. Szálljunk ki (VII. ikon).
09. Keressük meg az áldozatot (IX. ikon), ez egy földön fekvő alak a járdán. Ha már látjuk akkor a XI/1-es ikonnal menjünk oda hozzá. Arcképe és neve is megjelenik.
10. Azonosítsuk az áldozatot az adatbázisban találhatóval.
11. Ha nem történt valamilyen súlyosabb sérülése az áldozatnak, akkor ezután fel fog állni, és folytatja útját. Viszont ha még ekkor is feküdni fog, akkor esetleg nem árt, ha kihívjuk hozzá a mentőket: VIII/3-as ikon. Ezután kezdhetünk hozzá az elkövető felkutatásához.
12. A IX-es ikon segítségével kezdjünk el cirkálni az utcán (esetleg használhatjuk a rendőrautónkat is).
13. Az elkövetőt egy villogó piros színű nyíl-kocka fogja mutatni. Ha ez nem lenne akkor manuálisan kell azonosítanunk.
14. Odamegyünk a gyanús alakhoz (XI/1-es ikon). A VIII/4. ikonnal elküldjük a személyleírást a központba.
15. Az adatbázisban ellenőrizzük, hogy a kiszemelt „áldozatunk" megfelel-e a személyleírásnak.
16. Ha nem, akkor útjára bocsátjuk, és folytatjuk keresgélésünket.
17. Ha igen, akkor hurrá!, meg van a tettes. Gyorsan bilincseljük meg (IX/2. ikon). Ha esetleg nyaka közé kapná a lábait, nyugodtan le is lőhetjük (XI/4. ikon). Ekkor már nem fog ellenkezni a letartóztatás ellen. Beszállunk a rendőrautóba és elindulunk a kapitányság felé.
18. Rendőrünk a tettessel a főbejárat közelében fog majd leparkolni. Szálljunk ki, majd a főbejáraton keresztül kísérjük be az épületbe.
19. Ismét beülünk a rendőrautónkba és várhatjuk az újabb bűneset kivizsgálására felszólító parancsot.

Természetesen nem feltétlenül kell az előzőekben leírtak szerint eljárnunk. De pl. ha nem megyünk oda az áldozathoz, akkor egy-két nap elteltével a városunk úgy fog kinézni, mint egy gáztámadás utáni csatatér, mindenfelé emberek fognak hemperegni az utca széltében-hosszában.

Amit viszont soha ne felejtsünk el, nem egy személlyel kell végigjátszani a játékot. Mind a kilenc rendőrt aktívan használjuk fel a nyomozásaink során. Az esetleges kocsival menekülő tetteseket a kordon segítségével tudjuk feltartóztatni.

Békés állampolgárokra ne nagyon lövöldözzünk, mert nem valószínű, hogy eme tevékenységünkért meg fognak dícsérni.

A játék ötféle nyelven tud velünk kommunikálni, ezért azok is nagyszerűen tudnak vele játszani, akik nem „beszélik" az angolt vagy a németet. Mindenki szíves figyelmébe ajánlom eme játékot, mivel sok-sok kellemes órát fog majd elrabolni szabad- és munkaidőnkből. Mindenkinek jó szórakozást és sikeres bevetéseket kíván

Béla

ÁRA: 158 Ft